F11325



Advanced Dungeons & Dragons

Aventure

# Le Cercle Brisé

Bruce R. Cordell


Cercle de Cahervaniel
Vue en coupe
Haut
1
2
3
Zone Supérieure
Zone Médiane
Zone Inférieure
L'échelle n'est pas respectée
Zone Supérieure
N
Vers la surface
P
S
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
Descend
Un carré égal 1,50 m
Zone Inférieure
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
Un carré égal 1,50 m

# Advanced Dungeons & Dragons®

# Le Cercle Brisé

Bruce R. Cordell

## Edition américaine

**Conception :** Bruce R. Cordell
**Développement :** Michelle Vuckovich
**Directeur de marque :** Keith Francis Strohm
**Direction artistique :** Dawn Murin
**Dessin de couverture :** Tony Szczudlo
**Carte :** Rob Lazzaretti et Sam Wood
**Conception graphique :** Dee Barnett
**Composition :** Angelika Lokotz
**Testeurs :** Jesse Decker, Steve Earth, Dave Gross, Delaney Mayes et Chris Perkins.

**Références :** Voici les livres nécessaires à ce scénario : Guide du Maître® et Manuel des Joueurs® par Zeb Cook, Monstruous Comendium® Volume I par David Wise et Monstrous Manual™ par des auteurs trop nombreux pour être tous cités ici. Basé sur les règles de Dungeons & Dragons créées par Gary Gygax et Dave Arneson.

## Édition française

**Traduction :** Dominique Perrot
**Directeur de collection :** Henri Balczesak
**Adaptation et rewriting :** Henri et Dominique Balczesak
**Réalisation, maquette :** Guillaume Rohmer avec la collaboration de NEXUS
**Titre original :** The Shattered Circle

## Table des Matières



U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933




EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :

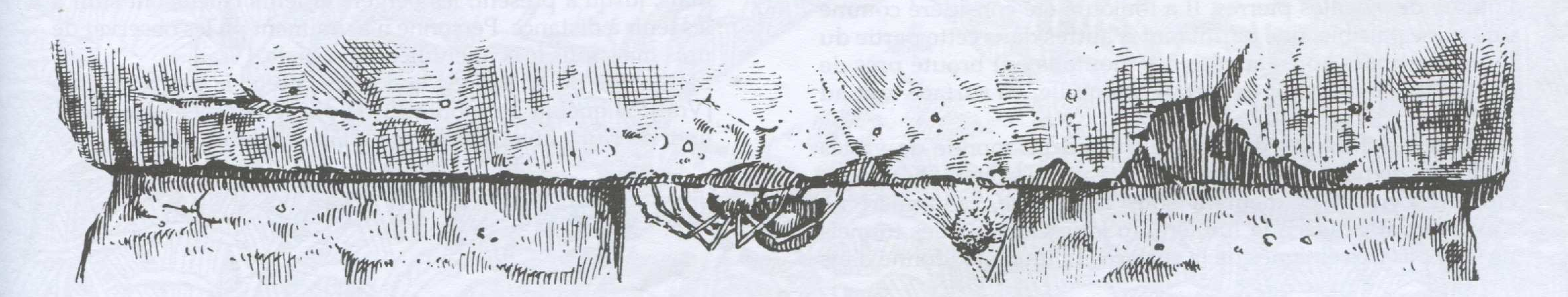


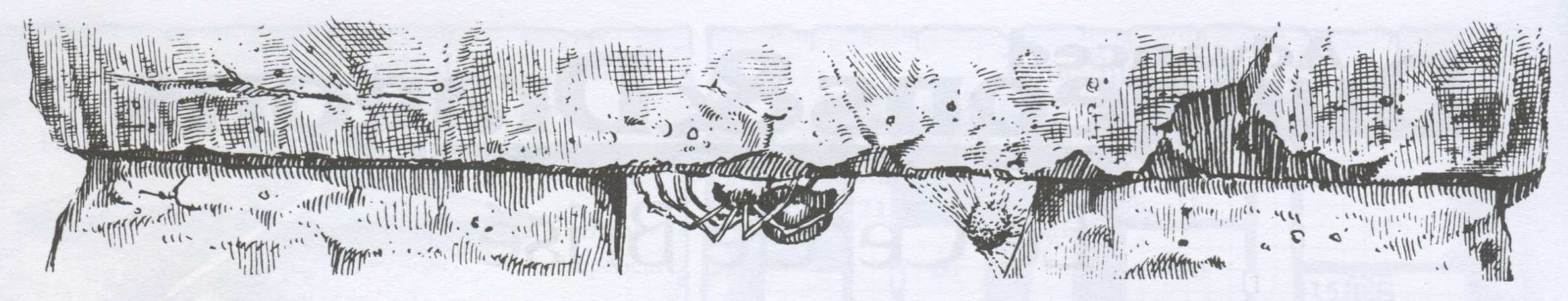

JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com


Dépôt légal Septembre 1999 - ISBN : 2-7408-0213-7 F11325







# Introduction

Mizar leva la tête au ciel, et le bruit de sirène devint celui d'un sifflet de locomotive accompagné d'un cœur de cris d'agonie; le hurlement d'un loup par une nuit d'hiver s'ajoutait au concert ainsi que les appels d'une meute sur la piste.
— Roger Zelazny et Jane Lindskold, Donnerjack

## Préface

*Le Cercle Brisé* est un scénario AD&D® pour quatre à six PJ de niveau 1 à 3 — un total de niveaux compris entre 6 et 12 est idéal. Cette aventure se déroule dans un important complexe souterrain conçu à l'intention des personnages débutants. C'est une excellente initiation à Donjons et Dragons pour les nouveaux joueurs dont les personnages démarrent tout juste leur carrière d'aventuriers, mais elle constitue aussi un défi intéressant pour les joueurs plus expérimentés qui veulent créer de nouveaux personnages.

## Mise en place

*Le Cercle Brisé* décrit les pierres dressées du Cercle de Cahervaniel et l'antique complexe souterrain qui s'étend dessous. Vous pouvez l'utiliser comme une aventure indépendante ou l'insérer tel quel dans votre propre campagne. Dans ce cas, il vous suffit de localiser les pierres dressées du Cercle dans un site inexploré de votre monde.

Les noms de lieux et de personnages utilisés dans cette aventure n'ont rien d'obligatoire — n'hésitez pas à apporter toutes les modifications nécessaires pour ce scénario s'intègre au mieux à votre monde. Si vous souhaitez l'utiliser dans le cadre d'un des mondes TSR, le Cercle de Cahervaniel peut très bien se situer sur quelque colline perdue du monde considéré.

## Histoire

Comme les marées, les civilisations connaissent flux et reflux. Quand une race ancienne décline et disparaît, des milliers d'années peuvent s'écouler avant que des races plus jeunes s'installent dans la région désertée. Les vastes cités des anciens se sont écroulées il y a bien longtemps et rares sont les vestiges du passage des aînés, tout juste un dolmen ou quelques pierres dressées çà et là. Cahervaniel est un de ces vestiges.

Le Cercle de Cahervaniel, ainsi baptisé par les premiers colons suloises, est un simple anneau (18 m de diamètre) de pierres dressées grossièrement taillées (ou fortement érodées). Des générations de bergers ont accompagné leurs montons sur la colline, traversé le cercle ou même piqué un somme à l'ombre des vieilles pierres. Il a toujours été considéré comme une ruine paisible, une parmi tant d'autres dans cette partie du monde. Années après années, les montons ont brouté près de ses doigts de pierre et tout était tranquille, en surface tout au moins…

Dans les entrailles de la terre s'étend un monde de vastes cavernes, de tunnels sans fin et de fissures étroites. D'étranges créatures vivent et meurent sous la surface, la plupart ne s'aventurant jamais à la lumière du jour. Certains des tunnels ne sont pas très éloignés de la surface et l'un d'eux donne dans un complexe souterrain creusé à une époque très ancienne. Le hasard a voulu que le Cercle de Cahervaniel, d'apparence si innocente, se dresse au-dessus de ce complexe.

Il y a douze ans, un groupe de réfugiés du monde souterrain, fuyant les elfes noirs et leurs chasseurs de primes, est tombé sur une fissure qui grimpait jusqu'au complexe abandonné sous le Cercle de Cahervaniel. Les fuyards étaient d'anciens esclaves des drow. Humanoïdes à l'origine, ils avaient été transformés par la magie noire de leurs maîtres et se trouvaient dotés malgré eux de caractéristiques arachnoïdes. Refusant de continuer à dégénérer, ces esclaves (appelés "chitines" du fait de leur difformité) s'étaient enfuis et le complexe souterrain de Cahervaniel les avait jusqu'à présent abrités de leurs anciens maîtres. Malheureusement, le chef des esclaves chitines, Caullum, s'est introduit il y a peu dans des niveaux encore inexplorés du sanctuaire. Dans la Zone Inférieure, il a réveillé la *Première Pierre* (voir Nouveaux objets magiques, p. 31) et celle-ci a donné vie à ses cauchemars.

## Résumé de l'aventure & appâts

Quand la *Première Pierre* s'éveille, un dolmen inclus dans le Cercle tombe et se brise. Un jeune berger (Kurt Charbonnier) vient voir ce qui se passe et découvre que le pierre abattue cachait un escalier s'enfonçant dans les entrailles de la terre. Le berger trop curieux décide aussitôt d'explorer le souterrain mais découvre bientôt que des pièges vieux de plusieurs siècles fonctionnent encore parfaitement.

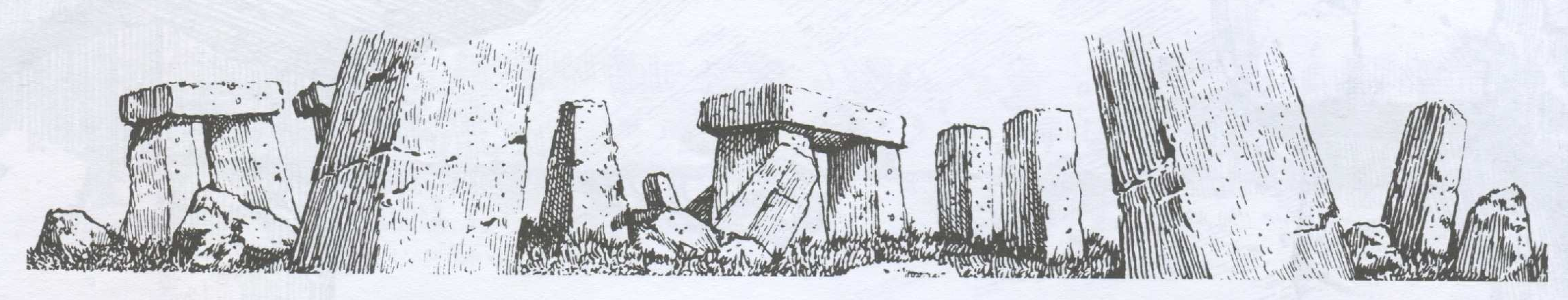
### Introduction des PJ :

- L'un d'eux est apparenté au berger disparu (un neveu, cousin ou petit frère).
- Dans les villages et cités voisins, une récompense (100 po) est promise par voie d'affiche à la courageuse équipe de secours qui voudra bien se risquer dans les profondeurs. L'aventure commence comme une simple opération de sauvetage mais tourne bientôt à la mission d'exploration.
- La mascotte de l'équipe, Lucky, a disparu ! Nos héros retrouvent leur chien près de l'entrée du souterrain.

### Rumeurs (dans le village voisin de Nouakchott) :

- Une licorne noire se tenait dans le Cercle [Vrai] la nuit où une des pierres a été renversée par un berger. [Faux]
- Le trou découvert par la pierre abattue exhale d'étranges bruits et souffles tièdes. [Vrai].
- Kurt Charbonnier a gravé un "message secret" sur une des pierres du Cercle avant de disparaître. [Faux]
- D'étranges bêtes rôdent maintenant près des troupeaux mais, jusqu'à présent, les bergers et leurs chiens ont suffi à les tenir à distance. Personne n'a vraiment pu les observer de près mais tous les croient liées au Cercle. [Vrai]
- La Marche du Diable est le nom qu'a reçu la pierre abattue [Vrai]. Si quelqu'un monte sur la pierre et répète dix fois le nom de Kurt, une créature mauvaise apparaît ! [Faux]





# Le Cercle de Cahervaniel

Le Cercle couronne le sommet d'un vaste complexe souterrain. Pendant tout un âge, la *Première Pierre*, le cœur de cette structure oubliée de tous, est restée inactive. Mais la *Première Pierre* rêve maintenant de créatures mortes depuis longtemps et sa sorcellerie leur redonne vie.

## Monstres errants

Le complexe décrit dans *Le Cercle Brisé* se divise en trois zones. Ces zones s'empilent les unes sur les autres et sont appelées par la suite Zones Supérieure, Médiane et Inférieure. Quand les PJ se trouvent dans l'une d'elles (décrites dans l'encart ci-contre), la Table des Monstres Errants indique quelles créatures le hasard pourrait mettre sur leur route.

## Numérotation

Le Cercle et les souterrains qui s'étendent en dessous vont maintenant être décrits lieu par lieu. Ces lieux sont numérotés et la carte qui figure à l'intérieure de la couverture de ce livret donne la clé de cette numérotation. Nombre de descriptions comprennent un texte grisé que devez lire (ou paraphraser) aux joueurs. Certaines contiennent aussi une partie "Développement" qui précise le tour que prennent les événements ou le comportement des Personnages Non Joueurs (PNJ) et des Monstres.

*Conseil au MD* : Cette aventure a été conçue pour des joueurs débutants, mais elle offre toutes sortes de défis qui devraient leur permettre de montrer leur valeur. Les PJ de bas niveau vont certainement quitter les souterrains de temps à autre pour se reposer et soigner leurs blessures. Ceux qui ont les points d'expériences nécessaires devraient alors être autorisés à monter de niveau, même si l'aventure n'est pas terminée. Vous pouvez même utiliser spécifiquement ce scénario comme un marchepied vers les niveaux supérieurs.

Table des monstres errants de Cahervaniel, par zone

| S | M | I | Rencontres |
|---|---|---|---|
| 1 | - | - | chitine 1 DV, (1d4+3), salle 4 |
| 2 | - | - | oiseau des toiles d'araignée, (1d4+1), salle 29 |
| 3 | - | - | grosse araignée, (1d3), salle 13 |
| 4 | 1 | - | becs-hache, (1), salle 30 |
| 5 | 2 | - | araignée fantôme, (1), salle 23 |
| 6 | 3 | - | drow 2 DV, (1d2), salle 37 |
| | 4 | 1 | chitine 2 DV, (1d4), salle 13 |
| | 5 | 2 | rapteur, (1d6), salle 48 |
| | 6 | 3 | chafouin, (1), (unique) salle 59 |
| | | 4 | goule, (1d2), salle 61 |
| | | 5 | gromleu, (1d10+10), salle 56 |
| | | 6 | licorne noire, (unique), salle 63 |

**La Zone Supérieure** (S) comprend les alentours (quelque 3 km de diamètre) du Cercle de Cahervaniel et la partie supérieure des souterrains, soit les lieux et salles numérotés de **1** à **34**.

**La Zone Médiane** (M) englobe les cavernes centrales du complexe souterrain numérotées de **35** à **47**.

**La Zone Inférieure** (I) désigne le niveau le plus profond des souterrains, les salles **48** à **75**.

Les créatures qui hantent le complexe ne tiennent aucun compte des frontières entre zones — cette notion de zone vise simplement à faciliter la description du complexe.

**Utilisation de la Table** : Chaque fois que les PJ passent 4 heures dans une des trois zones, jetez 1d20. Sur un résultat compris entre 1 et 6, il y a rencontre. Un résultat supérieur à 6 signifie simplement qu'aucune rencontre aléatoire n'intervient au cours de ces quatre heures. S'il y a bien rencontre, le tirage du dé doit être croisé avec la zone où se trouvent les PJ. Par exemple, s'ils sont dans la **salle 5**, ils se trouvent dans la Zone Supérieure (S) et un 2 indique une rencontre avec des oiseaux des toiles d'araignée. S'ils se sont avancés jusqu'en **43** dans la Zone Médiane (M), un 2 indique alors une rencontre avec des araignées fantômes.

Pour gagner de la place, les caractéristiques des monstres errants ne sont pas reproduites ci-dessus. Le numéro d'une salle indique, en revanche, où elles se trouvent. Le nombre de créatures rencontrées est donné entre parenthèses.

### 1. Le Cercle de Cahervaniel

Des hampes de pierre blanche jaillissent de la terre, rongées ou brisées. Leur cercle au sommet de la colline fait penser à la dentition fossilisée d'un géant mort depuis longtemps. Quelques colonnes sont plus ou moins penchées et certaines s'appuient carrément sur leur voisine, mais une seule est tombée à terre.

La colonne abattue s'est en partie brisée et des éclats de roc parsèment la pente. La partie restée entière a glissé à flanc de colline et suggère quelque marche géante. Là où elle se dressait auparavant, il y a maintenant une sorte de cratère sombre, comme une blessure noire dans la terre.

La colline du Cercle n'était jusqu'à présent qu'un excellent pâturage, comme tant d'autres collines et vallons des environs, et servait parfois de repère géographique. La chute d'une des pierres a tout changé.

Les bergers locaux tiennent maintenant leurs troupeaux à l'écart du Cercle et laissent déserte une zone de 3 km de diamètre environ. Ils ont peur et ils ont bien raison : des créatures étrangères à la région rôdent autour du Cercle de Cahervaniel et attaquent tous ceux qui s'approchent trop près (voir "Développement" ci-dessous).

**Développement** : Les monstres errants n'apparaissent que de nuit. Vous n'avez pas à faire de jet de rencontre en Zone Supérieure pendant le jour. Si un monstre errant repère les PJ après le coucher du soleil, il se cache (si possible) derrière une des pierres pour les attaquer par surprise.



## 2. La Marche du Diable

Un bloc de pierre blanche est tombé de son emplacement au sommet de la colline et il a dévalé la pente sur une dizaine de mètres. L'extrémité supérieure de la pierre a éclaté en morceaux mais la base constitue encore une sorte de marche de 1,20 m de haut, pour 1,50 m de large et de profondeur.

Contrairement à ce qu'indiquent les rumeurs, la Marche du Diable ne présente par elle-même aucun danger. Aucun rituel n'est susceptible de réveiller ses prétendus sombres pouvoirs.

## 3. Le trou

La pierre abattue a laissé derrière elle un trou de 1,50 m de côté. Seules sont visibles dans les ténèbres les marches usées d'un escalier abrupt. Les arêtes des pierres sont arrondies par les ans et les toiles d'araignée chargées de poussière. Une forte odeur de terre humide et de pourriture monte jusqu'à vous.

L'escalier descend jusqu'à une profondeur d'une trentaine de mètres avec seulement deux changements de direction sur d'étroits paliers. Il finit par amener nos explorateurs en **salle 4**.

**Développement** : Si les PJ cherchent des traces (pistage ou compétences similaires), ils découvrent que toutes sortes de créatures ont récemment emprunté l'escalier, déplacé la poussière et déchiré les toiles d'araignée. Kurt Charbonnier pourrait très bien avoir fait partie du nombre, mais certaines des traces correspondent plutôt à des créatures dotées de griffes et de sabots.

## 4. Le Hall des Brumes

Un brouillard bleu remplit la salle et limite la visibilité à quelques pas de distance. Il s'accompagne d'une étrange odeur d'épice, de fumée et de cuivre oxydé.

Les pièges et mécanismes que la rouille et le temps avaient mis hors d'usage ont été réactivés par les rêves de la Première Pierre. Le brouillard bleu n'est qu'une des manifestations des énergies qu'elle libère. Il est émis par la sculpture qui encadre la porte donnant sur la **salle 5**. Un chitine dément et solitaire se cache dans le brouillard et s'apprête à attaquer les PJ par surprise. Trois carrés marqués d'un **P** positionnent sur la carte les pièges oubliettes.

*La Porte du Dragon* : La sculpture ébréchée autour de la porte de la **salle 5** représente, vue de face, une tête de dragon. Les mâchoires béantes encadrent le battant de pierre fermé par une serrure. Les narines du dragon, enchantées par le pouvoir de la Première Pierre, projettent deux jets de ce brouillard bleu qui a envahi la pièce. Si elles sont bouchées avec des chiffons par exemple, le brouillard s'éclaircit après 1 tour.

La porte est verrouillée et seule la clé détenue par un chitine dans la **salle 47** peut la déverrouiller. Il est impossible de crocheter la serrure ou de forcer la porte par magie et chaque tentative en ce sens se traduit par des bouffées de brouillard vert surgissant des narines du dragon. Tous les PJ à moins de 3 m doivent alors réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou subir les effets du gaz corrosif : 1d4 points de dégâts. Si les narines ont été bouchées, chaque tentative pour ouvrir la porte risque de déloger les obstructions (20 % de chances cumulatifs) et tous les personnages à portée doivent alors faire leur jet de sauvegarde comme indiqué ci-dessus.

*Un chitine dans le brouillard* : Un jeune chitine bimane, appelé Awa, se cache dans le brouillard. Les chitines sont de petits humanoïdes dotés de quatre bras articulés qui leur confèrent des capacités de manipulation inhumaines. Leur visage reste relativement humain malgré leurs yeux à facettes et les mandibules qui débordent de leur bouche. Leur crâne et leur dos arborent une longue chevelure noire et raide qui rappelle la crinière d'un cheval.

Awa a toutes les capacités d'un Voleur 1er niveau et reste Caché dans l'Ombre (un talent accru de 30 % par le brouillard). Si les PJ quittent la salle sans avoir affaire à lui (voir plus loin "Développement"), il se glisse derrière celui qui ferme la marche pour tenter une Attaque Sournoise avec sa dague en ivoire de dragon (voir Nouveaux objets magiques, p. 32). Quand c'est possible, il redisparaît, si possible, dans le brouillard avant même que les autres PJ aient pu comprendre ce qui s'est passé.

**Awa (chitine)** : CA 6 (armure et bouclier de toile); VD 12, Tl 9; DV 1; pv 5; TAC0 19 (dague en ivoire de dragon); #AT 1; Dég 1d6+1 (dague en ivoire de dragon); AS tissage de toile, sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 60. F 11, D 13, C 12, I 8, S 7, Ch 6.

*Talents de voleur* (hors standard) : VT 55, CS 32, DB 50, G 75, CO 40, MS 40, ASo x2.

*Personnalité* (hors standard) : Dément.

*Équipement spécial* (hors standard) : Dague en ivoire de dragon.

*Équipement standard* : Vêtements, armure et bouclier de toile durcie (même protection qu'une armure de cuir cloutée + bouclier).

Notes : AS — Un chitine peut tisser une toile d'araignée adhésive à la vitesse de 30 cm par round. La toile sort d'un orifice situé sur son ventre. Cette toile, durcie par les sécrétions corporelles des chitines, peut servir à construire diverses protections, outils et pièges. La peau des chitines secrète une huile qui annule le pouvoir adhésif de la toile, contre lequel ils sont donc immunisées. La paume de leurs mains et la plante de leurs pieds sont couvertes de dizaines de petits crochets qui leur permettent de se déplacer sur toute surface tissée sans réduction de vitesse.

*Pièges oubliettes* : Les trois emplacements marqués d'un **P** sur la carte correspondent à des pièges oubliettes de 3 m de profondeur. Les deux battants des trappes qui les recouvrent s'affaissent dès qu'un poids supérieur à 10 kg leur est appliqué. La victime tombe alors dans l'oubliette à moins qu'elle ne réussisse à s'accrocher à un des bords (réussite d'un jet de protection contre la paralysie). La chute inflige 1d2 points de dégâts à ceux qui ratent leur jet de sauvegarde. L'oubliette du milieu est garnie d'épieux, ce qui se traduit par 1d4 points de dégâts supplémentaires. Quand 3 tours se sont écoulés, la puissance onirique de la *Première Pierre* réarme automatiquement les trappes, à moins qu'elles n'aient été coincées d'une manière ou d'une autre en position ouverte.

L'oubliette centrale contient, outre des épieux, la dépouille de Kurt Charbonnier. Le malheureux berger est mort alors qu'il commençait à peine son exploration. Son cadavre ne recèle aucun objet de valeur et son examen n'apprend rien aux PJ. S'ils



prennent la peine d'évacuer la dépouille et de la ramener à la famille pour des funérailles en règles, une récompense de 200 PX, chacun, couronne leur initiative.

**Développement** : Si Awa, le chitine en embuscade, est encore caché quand un ou plusieurs PJ tombent dans les oubliettes, il se glisse en silence derrière les aventuriers restants. Il profite alors de ce qu'ils aident leurs amis à sortir du piège pour les y pousser à leur tour. Si tous les personnages se retrouvent au fond, il reste à proximité et cherche à repousser ceux qui escaladent les parois du puits. Les PJ touchés alors qu'ils grimpent doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou retomber au fond et subir les dégâts appropriés.

## 5. Le message runique

La porte de cette salle est verrouillée et résiste à toute tentative d'effraction comme expliqué en **4**. Seule la clé détenue par Garlome (**salle 47**) permet de l'ouvrir. Quand c'est le cas, lisez ce qui suit aux joueurs :

Une lueur bleu miroite sur le dallage de pierre. La salle est vide, mais à l'est, elle s'étrangle en une ouverture de 3 m à peine et une obscurité absolue règne au-delà. Au-dessus de l'ouverture s'alignent des runes vigoureuses.

Un message, rédigé dans une langue morte, est inscrit au-dessus de l'entrée de la **salle 6**. Les personnages compétents en Langues Anciennes, qui Lisent les Langues Inconnues comme les voleurs, ou qui disposent d'un sortilège de *Compréhension des Langues* ou autre magie du même type peuvent éventuellement déchiffrer les runes : "N'Entrez Ici qu'Avec Révérence".

Les humanoïdes de taille moyenne qui entrent en rampant ou en courbant l'échine dans la **salle 6** ne sont pas fauchés par la lame d'acier qui surgit du mur à une hauteur de 1,50 m. Les nains et les petites gens ne risquent normalement rien dans toutes les positions. Les humanoïdes extraordinairement grands (2,10 m et plus) sont touchés quelle que soit l'intensité de leur courbette (ils ne risquent cependant rien s'ils entrent en rampant). Ceux qui sont sur la trajectoire de la lame doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles ou subir 1d6+6 points de dégâts. Ceux qui meurent sur le coup sont décapités par la lame. Cette dernière réintègre son logement (presque invisible) dans le mur une fois qu'elle a frappé. Elle se réarme dès qu'un individu ou un groupe passe de la **salle 5** à la **salle 6** (ou dans l'autre sens).

La lueur bleue et la lame animée tirent leur énergie de la *Première Pierre*.

## 6. Le reliquaire

Quand le piège est franchi, vous pouvez lire ce qui suit :

Un trépied de fer rouillé, vissé dans le sol, occupe le centre de cette pièce circulaire au plafond en coupole. La pierre des murs est usée mais on distingue encore des traces de runes antiques et de dessins grossiers. Les griffes du tripode enserrent fermement une sphère aigue-marine de 30 cm de diamètre. Des langues de vapeur, comme celles d'une respiration dans un air glacial, se détachent lentement de la sphère mais se dissipent avant d'atteindre le sol de pierre.

La sphère aigue-marine est légèrement magique. Les PJ qui posent leurs mains sur sa surface glaciale subissent des gelures pour 1 point de dommages et entendent alors une voix qui résonne dans leur tête, *"Pyorrhoea"*. C'est le mot de passe que devront utiliser les personnages dans la **salle 47** pour entrer dans la Zone Inférieure.

Le trépied de fer est vissé dans le sol. La sphère aigue-marine (une boule d'obsidienne parfaitement lisse, teintée en bleu vert par des impuretés minérales) est solidement verrouillée dans son emprise. La libérer nécessite une réussite de Barreaux et Herses.

**Développement** : Si la sphère est délogée de son emplacement par quelque tour de force ou de magie, le para-élémentaire de glace qui lui est lié se trouve libéré et regagne son plan d'origine.
La sphère perd alors ses propriétés magiques. Le para-élémentaire ne s'en prend pas aux PJ (même s'il est attaqué); il se contente de s'évaporer entre les plans en lâchant tout de même cet avertissement, *"Fuyez cet endroit si vous tenez à vos âmes"*.

## 7. Le poste de garde abandonné

La porte de cette salle est verrouillée mais s'ouvre sur la réussite d'un Crocheter les Serrures. Lisez ce qui suit aux joueurs :

La porte s'ouvre en grinçant de tous ses gonds. À l'intérieur, une table et un banc de pierre renversés disparaissent sous la poussière et les gravats. Sur le sol, divers débris, des poteries brisées peut-être, avoisinent les squelettes de plusieurs humanoïdes.

Cet ancien poste de garde n'a pas été fouillé par les chitines et le pouvoir dément de la *Première Pierre* ne l'a pas touché. Les ossements des trois squelettes sont bien trop dégradés pour déterminer la race de leurs propriétaires, mais les débris alentours (morceaux d'armes rouillées, boucliers brisés, etc.) suggèrent qu'il devait s'agir de gardes. Il est impossible de déterminer la cause de leur mort.

Une fouille minutieuse des débris permet de récolter une clé de fer rouillée (celle de la porte de cette salle), plusieurs amulettes d'ivoire jauni, des crânes grimaçants ne mesurant guère plus de 1 cm, et un total de 13 pièces d'or et 36 pièces de cuivre. Ces dernières portent des inscriptions et symboles en rapport avec l'ancienne civilisation qui a construit le complexe (une civilisation que ne connaissent sans doute pas les PJ). Par la suite, ces pièces seront désignées comme des monnaies antiques, d'or, d'argent ou de cuivre.

## 8. L'armurerie

La porte de cette salle est verrouillée et piégée. Si le piège n'est pas Trouvé et Désamorcé (ou neutralisé en appuyant sur un bouton dissimulé), une aiguille acérée inflige 1d2 points de dommages à la personne qui ouvre la porte (ou qui tente en vain de Désamorcer le piège). L'extrémité de l'aiguille est tachée mais le poison mortel qui l'enduisait s'est évaporé depuis longtemps. Quand la porte est ouverte, lisez ce qui suit aux joueurs :



Tous les murs de cette pièce de 3 m sur 3 étaient autrefois couverts d'étagères et de râteliers. Seuls des amas de débris et de poussière signalent la chose au pied des murs est et sud, mais les râteliers du mur ouest sont encore intacts et portent toujours des dizaines de lances pourries et rouillées.

Une fouille approfondie de la salle met à jour, outre des dizaines d'armes brisées et inutilisables, trois épées longues, cinq dagues, une lance de fantassin et une épée à deux mains qui ont survécu au temps. Ces objets ne sont pas magiques mais leur qualité et leur solidité supérieure se traduisent par un bonus de +2 au jet de sauvegarde sur la table des jets de sauvegarde des objets (table 29 du *Guide du Maître*, p. 58). Ces armes s'ornent toutes d'un crâne sculpté sur le pommeau ou sur la hampe.

## 9. Le couloir obstrué

Ce couloir vers l'est est complètement obstrué par les épais filaments d'une toile d'araignée gris perle.

La peur des drows n'a pas suffi à maintenir l'unité parmi le groupe de chitines en fuite. Caullum s'est révélé un chef capable mais après qu'il eut réveillé la *Première Pierre,* les étranges apparitions de créatures et réactivations de pièges lui ont valu la colère d'une minorité. Une faction s'est rebellée contre lui et, sous la direction d'une femelle appelée Uelwen (voir **salle 13**), elle s'est réfugiée dans cette partie de la Zone Supérieure. Ces chitines ont scellé l'accès à leur campement provisoire par un mur de toile de 1,50 m d'épaisseur.

Comme toutes les toiles chitines brutes, celle-ci est enduite d'une huile (sécrétée par les chitines eux-mêmes) qui la protège du feu (les feux magiques ne la brûlent que sur 30 cm de rayon par sort). Elle est extrêmement adhésive et la peau et les objets normaux s'y retrouvent collés au moindre contact. Les personnages et objets collés à la toile peuvent s'en arracher (ou en être arrachés) grâce à la réussite d'un jet de sauvegarde contre la paralysie. Ceux qui sont englués à l'intérieur de la toile doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie par 30 cm de toile à franchir. Des instruments tranchants permettent d'entailler et de détruire la toile sur 30 cm de rayon par round sans s'y engluer. Chercher à progresser plus rapidement exige la réussite des jets de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se retrouver collés à la toile avec son arme.

**Développement :** Deux gardes chitines (1 DV) sont postés de l'autre côté de la toile. Si celle-ci est percée, ils attaquent et appellent du renfort (gardes de la **salle 10**). Cinq chitines de 1 DV arrivent de la **salle 10** après 3 rounds et cinq autres après 6 rounds.

Les PJ qui souhaitent s'épargner une bataille peuvent solliciter un armistice en langage des signes (la plupart des chitines ne connaissant que les variantes drows). Les chitines présents interrompent alors leurs attaques et attendent l'arrivée de Vald, un guerrier à 2 DV qui parle le commun. Si les PJ acceptent de lâcher leurs armes, Vald et ses guerriers les escortent jusqu'à Uelwen en **salle 12,** où ils peuvent essayer de négocier une alliance. La bataille va bien sûr jusqu'à son terme s'ils tiennent à combattre ou refusent de se soumettre aux exigences des chitines.

**Gardes chitines (2) :** CA 6; VD 12, Tl 9; DV 1; pv 6, 3; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (épées courtes et javelots de toile durcie); AS tissage de toile et sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 60.
Note : Voir **salle 4** pour plus d'informations sur les chitines.

## 10. Les guerriers chitines

Cette salle loge habituellement 10 guerriers chitines. Suivant les actions des PJ en **salle 9**, il se peut cependant qu'elle soit complètement vide.

Cette vaste salle est éclairée par la lueur verdâtre et blafarde de quatre lampes d'angle. Le sol est couvert de petits os, de lambeaux de cuir et d'ordure. Au centre de la pièce, ces débris disparaissent pour laisser la place à un foyer improvisé, quelques pierres en cercle enserrant un tas de cendres. Dix cocons de toiles de taille humaine sont suspendus au plafond. Ils semblent être disposés au hasard mais aucun ne surplombe le foyer. Un cocon plus grand, peut-être 3 m de diamètre, est accroché au plafond près du mur ouest.

Si les PJ n'ont pas encore rencontré les guerriers chitines en **9**, ils trouvent ici 10 chitines endurcis par les batailles. Sauf alerte, cinq d'entre eux sont généralement installés autour du feu (un tas de braise couvert de cendres) où ils réparent armes et armures (des applications de toile supplémentaire et d'huile corporelle renforcent et redonnent forme à ces objets). Cinq autres chitines se reposent dans les cocons suspendus au plafond (à moins qu'ils n'aient déjà combattu ou rencontré les personnages en **9**).

Les chitines qui se trouvent encore ici attaquent les intrus à moins que les PJ n'aient passé un marché avec ceux qu'ils ont rencontré en **9**. Un de ces guerriers chitines s'appelle Vald; le javelot et l'épée n'ont plus de secret pour lui, de même que bien des langues dont le commun.

**Vald, lieutenant chitine :** CA 4 (bonus de Dextérité); VD 12; DV 2; pv 8; TAC0 17 (bonus de Dextérité au javelot, bonus de Force et de spécialisation à l'épée; #AT 3; Dég 1d6+3 (spécialisation épées courtes de toile durcie + Force) ou 1d6 (javelots de toile durcie); AS spécialisation épée courte (3 attaques/2 rounds); T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 95.
F 17, D 16, C 13, I 10, S 10, Ch 7 (14 pour les chitines)
*Langages :* drow, gobelin, commun.
Note : Voir **salle 4** pour plus d'informations sur les chitines.

**Guerriers chitines (4) :** CA 6 (armure et bouclier de toile); VD 12, Tl 9; DV 1; pv 4 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (épées courtes et javelots de toile durcie); AS tissage de toile et sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 60.
Note : Voir **salle 4** pour plus d'informations sur les chitines.

*Les cocons :* Les dix petits cocons de toiles mesurent 1,50 m de long pour 90 cm de diamètre. Leur partie basse se trouve à 3 m du sol (les chitines peuvent ramper sur les murs et le plafond pour y accéder). Ils ont été traités avec des huiles qui les protègent du feu et annulent le pouvoir adhésif de la toile. Une fente le long de chaque cocon permet de s'installer dans leur intérieur douillet et



chacun représente la couchette personnelle d'un chitine. Si les PJ prennent la peine de les fouiller, ils découvrent 3d10 pièces d'argent dans chacun. Ces pièces portent une inscription en drow (À la Grâce de Lolth") et la représentation d'une araignée sur une face et celle d'une elfe noire au port royal sur l'autre. Chaque cocon a aussi 20 % de chances de contenir une épée courte et quatre javelots de rechange, des armes façonnées dans de la toile durcie. Soulignons que ces armes et armures de toile durcie se désagrègent complètement si elles ne sont pas imprégnées tous les mois avec l'huile corporelle des chitines.

*Le grand cocon :* Ce cocon ne diffère des autres que par sa taille, son contenu et son entrée piégée. À l'intérieur, un javelot monté sur tendeur est braqué sur la fente d'entrée. Si le piège n'est pas Trouvé et Désamorcé, le javelot inflige 1d6 points de dommages à la première personne qui pénètre dans le cocon. Une fois déclenché, le piège ne peut fonctionner de nouveau que s'il est réarmé manuellement.

Ce cocon contient une réserve d'armes et d'armures de toile durcie : 10 épées courtes, 40 javelots, 10 dagues, 5 boucliers et 3 armures.

Les PJ qui se livrent à une fouille approfondie de l'intérieur du cocon peuvent faire un jet de Trouver les Portes Secrètes. En cas de succès, il apparaît qu'un subtil renflement de la paroi de toile recouvre, en fait, une étroite cavité. Celle-ci cache un *bouclier +1* métallique. Gravé sur sa surface, un crâne grimaçant tient entre ses dents la double boucle du signe de l'éternité. Comme les armes de la **salle 8**, ce bouclier bénéficie d'un bonus de +2 sur la table des jets de sauvegarde des objets (table 29 du *Guide du Maître*, p. 58). Ceux qui examinent alors plus attentivement les armes de la **salle 8** remarquent que leurs crânes minuscules mordent aussi dans un signe de l'éternité à peine visible.

## 11. Le campement des renégats chitines

La porte de cette salle est habituellement ouverte. Mais si les PJ sont arrivés jusqu'ici à la pointe de l'épée, elle est fermée et barrée de l'intérieur (et ne s'ouvre que sur une réussite de Barreaux et Herses). S'ils entrent ou regardent à l'intérieur, lisez ce qui suit aux joueurs :

> Le sol, les murs et le plafond de cette salle disparaissent presque entièrement sous une couche de toiles d'araignée gris perle. Plusieurs lampes de verre sont suspendues çà et là par des filaments arachnéens. Elles projettent une épouvantable lueur verte sur ce nid qui doit abriter une vingtaine au moins de bipèdes arachnoïdes. Ces créatures rampent comme des insectes sur les murs, le sol et le plafond.

Il y a en tout 24 chitines, mais 4 seulement sont susceptibles de combattre. Les autres sont trop jeunes, trop inexpérimentés ou trop lâches pour se défendre en cas d'attaque. Les PJ qui décident de les exterminer une fois que les quatre guerriers ont été éliminés ne sont récompensés de leurs efforts par aucun point d'expérience (même si les chitines sont d'alignement mauvais). En fait, vous pouvez même sanctionner par une pénalité de -200 PX les personnages d'alignement bon qui participent à semblable massacre.

Les chitines qui se sont rangés derrière Uelwen contre Caullum ont choisi cette salle pour y installer le cœur de leur communauté. À une époque, les chasseurs chitines franchissaient régulièrement la barrière de toile en **9** pour aller traquer leurs proies dans les tunnels du monde souterrain (voir descriptions de la Zone Médiane). Depuis que les expériences de Caullum avec la *Première Pierre* ont ouvert un passage vers la surface, ils préfèrent s'aventurer sous le ciel nocturne à la recherche de moutons isolés ou d'autre gibier. La pièce contient donc force ossements, peaux et amas de laine brut et des gigots d'agneaux sont en train de rôtir sur un barbecue aménagé dans un coin de la pièce.

La pièce au nord est, elle aussi, abondamment entoilée et sert de garde-manger. Elle contient dix moutons vivants, une guirlande de lièvres et un lézard des cavernes mort (remarquable par sa taille : 1,50 m du museau à l'extrémité de la queue).

**Combattants chitines (4) :** CA 6 ; VD 12, Tl 9 ; DV 1 ; pv 3 (moyenne); TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6 (épées courtes et javelots de toile durcie); AS tissage de toile et sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 60.
Note : Voir **salle 4** pour plus d'informations sur les chitines.

**Chitines non-combattants (20) :** CA 9 (CA naturelle); VD 9, Tl 6; DV 1-1; pv 1 (moyenne); TAC0 20; #AT 0; Dég aucun; AS tissage de toile et sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Agité (5); AL LM; PX 0.
Note : Voir **salle 4** pour plus d'informations sur les chitines.

## 12. La salle de réunion

> Cette salle est éclairée par une unique lampe de verre placée au centre d'une table basse en pierre. Des bancs de pierre sont visibles dans la lueur verdâtre. Si l'on en croit les traces sur le sol, ils n'ont été traînés dans cette pièce qu'assez récemment. Un paquet de feuille de parchemin, une aiguille en os et un petit pot de terre hermétiquement bouché sont posés sur la table et jettent des ombres déformées sur les murs.

La pièce est vide. C'est là qu'Uelwen réunit les chasseurs et guerriers de sa petite communauté renégate pour tenir conseil. Les PJ qui acceptent de déposer les armes pour la rencontrer sont escortés jusqu'ici par des gardes chitines. (Voir **salle 13** pour ce qui concerne son attitude et ses projets.)

L'aiguille et le pot d'encre cendreuse sur la table ont servi à dessiner/graver une carte grossière sur une des feuilles de parchemin. La carte représente un cercle de pierres au sommet d'une colline, quelques bosquets et prairies, et une flèche pointant vers l'extérieur de la carte. Cette dernière s'accompagne d'une légende en lettres drows pouvant se traduire par "petit village humain dans cette direction".

## 13. La chambre d'Uelwen

Les PJ qui arrivent ici sans escorte chitine et qui se sont montré bruyants en **12** trouvent cette porte verrouillée. Et qui plus est, il se peut que l'un d'entre eux entende jouer la serrure quand Uelwen ferme à clé. La réussite d'un simple Crocheter les Serrures permet d'ouvrir la porte, mais la maîtresse des lieux n'apprécie guère la chose. Quand la porte est ouverte, lisez ce qui suit aux joueurs :



La pièce est complètement tendue de toile mais, ici, les filaments sont presque translucides, et l'ensemble est parcouru de reflets argentés. Un cocon grand comme un homme est suspendu dans le coin sud-ouest et des niches et rangements ont été tissés dans la toile qui couvre le reste de la pièce.

Cette pièce est réservée à Uelwen. Elle dirige la communauté et accepte de parlementer avec les PJ quand ils lui sont amenés dans la pièce précédente ou s'ils parviennent jusqu'ici sans mettre à mal ses subordonnés. S'ils se montrent agressifs, elle se défend vigoureusement (elle a 2 DV et quatre bras !). Elle appelle ses deux araignées dressées à l'aide (Qod et Qin) et se sert sans vergogne de ses bombes essaims (voir les caractéristiques d'Uelwen ci-dessous).

La pièce contient ses affaires personnelles et des centaines de robes, chemises, pantalons et autres vêtements de bonne facture. Au fond d'une des niches de toile, une bourse de soie arachnéenne contient 43 po à l'effigie de Lolth et 2 saphirs noirs de 25 po chacun.

**Développement :** Les PJ qui traitent avec Uelwen apprennent ses projets : elle veut trouver un refuge dans le monde de la surface où son peuple serait en sécurité. S'ils acceptent de guider la communauté chitine d'Uelwen dans une forêt peu fréquentée qui se trouverait à moins d'une nuit de marche du Cercle (le voyage devra avoir lieu dans un avenir proche mais Uelwen peut attendre qu'ils aient terminé leur exploration du complexe), elle leur raconte une partie de l'histoire relatée dans l'introduction. Elle ne connaît pas la nature véritable du complexe, mais elle soupçonne que ses anciens habitants ont été tués par une malfaisance antique et implacable. Le mal a été réveillé récemment par les fouilles de Caullum dans la Zone Inférieure et d'étranges créatures des temps anciens se sont alors mises à hanter les couloirs du complexe. C'est pour cela qu'elle a entraîné son petit groupe de chitines aussi loin que possible de Caullum. Elle a peur que ses machinations n'apportent la mort à tous ses anciens compagnons d'esclavage. Si les PJ se montrent particulièrement respectueux envers Uelwen, elle accepte que Vald (voir **salle 10**) reparte avec eux. Il pourra les aider dans leur exploration des souterrains et Uelwen s'assure ainsi qu'ils reviendront comme promis pour remplir leur part du marché. S'ils préfèrent traiter avec Uelwen plutôt que la combattre, ils devraient recevoir une récompense en PX équivalente au double de celle prévue pour un combat contre elle et ses deux araignées.

**Uelwen, cheftaine chitine rebelle :** CA 3 (armure et bouclier de toile, Dex); VD 12, Tl 9; DV 2; pv 16; TAC0 19 (épées), 16 (bombes essaims); #AT 3 (épée courte) ou 2 (javelot); Dég 1d6 (épée courte ou javelot); AS tissage de toile et sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 120.

F 14, D 17, C 14, I 15, S 13, Ch 8 (16 pour les chitines).
*Personnalité :* Prête à tout sacrifier pour ses fidèles.
*Équipement spécial :* Trois bombes essaims.
*Équipement standard :* Vêtements, armure et bouclier de toile durcie (équivalent à cuir clouté + bouclier).

Note : Bombes Essaims — Uelwen détient trois de ces étranges sacs. Elle les jette sur son adversaire en combat alors même que deux autres de ses bras sont utilisés pour des attaques de corps à corps. Ces sacs sont collants et seuls les chitines peuvent les lancer ainsi. Si le dé indique un touché, le sac adhère à la cible. Au début du round suivant, 100 minuscules araignées blanches s'en échappent et la recouvrent. Toutes mordent une fois et meurent. Ces morsures infligent un total de 1d4+4 points de dommages.

AS — Voir **salle 4** pour une description des AS des chitines, tissage de toile et sécrétion d'huile.

**Qod et Qin, grandes araignées (2) :** CA 8 ; VD 6, Tl 15 ; DV 1+1 ; pv 7, 9 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 pv + AS (morsure) ; AS tissage de toile et morsure empoisonnée ; T P (60 cm de diamètre) ; NM Agité (7) ; AL N ; PX 175.

Note : AS — Le poison des grandes araignées est de Type A. Le temps d'effet est de 15 rounds. La victime subit 15 points de dommages, ou aucun si elle réussit son jet de sauvegarde contre les poisons (avec un bonus de +2).

## 14. La salle dévastée

La porte de fer de cette salle, tordue et rouillée, gît près du seuil, arrachée de ses gonds. À l'intérieur, la maçonnerie est noircie et fissurée ; il semble qu'il y a bien longtemps une fantastique explosion a dévasté cette pièce. Malgré cela, un cercle étrange couvert de runes indistinctes ou amputées est encore en partie visible.

Les premiers habitants du complexe utilisaient cette salle pour diverses invocations expérimentales. La dernière de ces expériences a malheureusement échappé à leur contrôle. Il n'y a rien ici qui puisse en dire plus aux PJ.

## 15. La pièce secrète

Cette froide pièce de pierre est dénuée de toute décoration. Un coffre de fer rouillé s'appuie contre le mur ouest.

Comme indiqué sur le plan, un piège oubliette se trouve juste à l'entrée de la pièce. Il s'agit du même type de piège qu'en **salle 4**. Le long des murs nord et sud, une bordure de 30 cm permet aux PJ prudents de passer sans actionner la trappe.

Le coffre de fer abritait du matériel de secours en cas d'urgence. Quand une invocation tournait mal dans la salle précédente (**14**), le sorcier pouvait se réfugier dans la pièce secrète et se servir dans le coffre après l'avoir ouvert avec la clé qui était, à l'époque, suspendue juste à l'extérieur de la pièce. Cette clé a malheureusement disparu et les PJ qui veulent ouvrir le coffre doivent Crocheter la Serrure. Auparavant, mieux vaut qu'ils aient Trouvé et Désamorcé le piège qui lui est associé : si le coffre est ouvert sans avoir été désarmé, une sorte de coup de tonnerre retentit et une volée d'aiguilles arrose les alentours (3 m de rayon). Les PJ subissent 1d6 points de dégâts (1 point seulement grâce à la réussite d'un jet de sauvegarde contre la magie mortelle) et une odeur de souffre se fait sentir.

Le coffre contient trois doses de *poudre d'apparition*, un parchemin contenant le sort *protection contre le mal*, une *potion de contrôle des morts vivants* (goules), une *potion d'héroïsme* et deux fioles d'eau bénite.



## 16. Une salle vide

Il y a longtemps que le plâtre pourrissant de cette salle s'est effrité. La pierre brut des murs et du plafond est maintenant nue. Des pierres brisées, morceaux de statues, et autres débris transpercent l'épaisse couche de poussière vierge sur le sol.

Cette salle ne contient rien d'intéressant.

## 17. L'histoire sur le mur

Même si la majeure partie du plâtre qui couvrait les murs et le plafond de cette salle est tombé au sol, une surface jaunie et boursouflée s'accroche encore au mur sud. On peut y distinguer un dessin décoloré : un crâne qui tient entre ses dents le huit horizontal du symbole de l'éternité.

La salle ne contient rien d'autre qui puisse attirer la curiosité des PJ, mais ce dessin à lui seul évoque une histoire fascinante, une histoire qu'ils pourraient découvrir en discutant avec le défunt Pyorrhoea en **salle 65** (en se servant de l'artefact divinatoire de la **salle 26** ou par un autre moyen magique).

*Un autre morceau d'Histoire :* Le sorcier qui a bâti ce complexe souterrain s'appelait Pyorrhoea. Il appartenait à la race fée originelle qui a précédé l'explosion des races elfes, il y a une ère et plus. À cette époque, bien peu connaissaient mieux que lui le Langage Premier, le langage perdu de la magie. Les projets à long terme de Pyorrhoea étaient pervers et malfaisants. C'est en cherchant à les mener à bien qu'il a découvert, au cœur d'une montagne lointaine, une pierre unique aux incroyables pouvoirs. Il était relativement évident que la pierre n'était pas une composante naturelle de cette montagne et qu'elle était arrivée là après avoir quitté quelque plan très éloigné des espaces-temps habituels. Pyorrhoea avait donc fait retirer la pierre du pic et en avait pris possession.

Ce morceau de roc brut s'était avéré impossible à entamer avec des outils normaux. Mais une phrase en Langage Premier, longuement recherchée, avait suffi à le modeler selon les désirs de Pyorrhoea. La pierre avait alors pris la forme dépeinte sur la surface de plâtre encore intacte de cette pièce. Pyorrhoea avait baptisé sa pierre *Première Pierre* et l'avait enfouie dans les fondations du complexe (en **salle 75**). Il espérait ainsi maîtriser son pouvoir mais elle allait, en fait, entraîner sa perte et l'abandon du complexe.

## 18. Les toiles luisantes

Plusieurs salles sont décrites sous ce numéro et leurs portes sont normalement ouvertes.

Cette salle vide devrait être complètement obscure mais dans un coin quelques lambeaux de toiles luisent d'une phosphorescence verte.

Les elfes noirs ont lancé plusieurs agents et créatures sur la piste de leurs anciens esclaves, ces chitines qui se sont installés dans le complexe. Une de ces créatures avait installé son repaire dans cette salle et les lambeaux de toile sont un vestige de sa présence passée. Si des chitines accompagnent le groupe, ils blêmissent en apercevant les toiles mais ne font aucun commentaire sur leur origine probable. Le contact de ces toiles est dangereux — voir **salle 23** pour plus de renseignements à ce sujet.

## 19. La sculpture

Malgré les traces d'usure et quelques fissures, la sculpture qui se dresse dans cette grande alcôve ne manque pas d'allure : elle représente une licorne qui se cabre, la tête fièrement dressée. Malheureusement, le temps ou le vandalisme l'a amputée de sa corne et de sa patte avant gauche.

La sculpture n'est dotée d'aucune caractéristique ou ni de pouvoirs spéciaux.

## 20. Vides & Nues

Plusieurs salles portent ce numéro. Les PJ n'y découvriront rien d'intéressant.

## 21. Une autre sculpture

Une licorne se cabre face au couloir à l'intérieur d'une sorte d'alcôve. La sculpture est plus ou moins fissurée et rongée mais elle reste entière.

Si l'on fait tourner la corne de cette licorne de pierre vers la droite, la porte secrète du mur est s'ouvre (c'est la seule façon de l'ouvrir). Si la corne est tournée vers la gauche, un torrent de gaz noir surgit de la bouche ouverte de la sculpture. Les PJ doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou succomber à un sommeil enchanté. Les dormeurs ne sortent de ce coma infesté de cauchemars qu'après 24 heures. Lisez ce qui suit aux joueurs dont les personnages ont raté leur jet de sauvegarde :

Encastré dans le mur d'une salle en coupole, un crâne de pierre phosphorescent irradie des éclairs d'une lumière vert violacé. Des créatures inconnues apparaissent à chaque éclair et attaquent une magnifique licorne blanche. La bête splendide se cabre mais le crâne projette un rayon lumineux qui vient percer sa corne. La licorne laisse échapper un gémissement de désespoir avant de tomber au sol.

Quand les PJ se réveillent de ce sommeil noir, ils sont si perturbés par l'expérience qu'ils reçoivent un malus de -1 à toutes leurs actions pendant 1d4 heures.

Derrière la porte secrète, un piège oubliette de 3 m de profondeur rend l'accès à la **salle 22** bien dangereux. Ce piège est semblable à ceux de la **salle 4**.

## 22. La réserve secrète

Cette petite pièce a subi les ravages habituels du temps. Pourtant, il semble que les tonnelets alignés sur ses étagères de pierre aient été protégés par quelque sort de conservation.



Un sort de *fraîcheur* continue de protéger les tonnelets de vin mais il s'est passé tellement de temps que la plupart d'entre eux contiennent désormais du vinaigre. Un examen systématique des tonnelets permet cependant d'en isoler 1d3 parfaitement conservés (4 litres chacun).

La qualité de ce vin millénaire est parfaitement incroyable. Son parfum de fleurs de montagne se sublime en bouche en une palette qui mélange eau glacée, baies mana et vent du nord.

La première fois qu'un PJ consomme un plein gobelet de ce nectar, il ressent tous les effets associés à une *potion d'héroïsme*. Les gorgées suivantes n'apportent rien de plus et l'ivresse risque même d'annuler ces bénéfices. Une fois ces premiers effets disparus, le vin reste merveilleusement bon, mais sans plus.

## 23. Les feux de l'araignée

Le sol couvert d'ossements de cette salle est éclairé par des toiles phosphorescentes accrochées au plafond. Un amas d'obscurité prédatrice reste tapis derrière ce filet lumineux.

Les toiles sont ici en parfait état, contrairement à celles des **salles 18**, car l'araignée fantôme qui les a créées continue de les entretenir. Cet agent sans pitié des drows, engendré par eux à partir d'une araignées âme-en-peine encore plus dangereuses (Source : Monstrous Compendium Annual, Volume II), se trouve en fait dans la salle et attaque les PJ à la première occasion.

Si les aventuriers réussissent à vaincre l'araignée, mieux vaut qu'ils évitent ses toiles car leurs filaments glacés absorbent 1d4 points de vie au moindre contact. Ils ne peuvent être tranchés que par des armes en argent ou +1 au moins et les casser demande une réussite de Barreaux et Herses (mais l'hercule encaisse alors des dommages).

**Développement :** La substance spectrale de l'araignée risque de constituer un obstacle trop important pour les PJ qui ne trouveront peut-être leur salut que dans la fuite (notez cependant les effets de l'eau bénite, décrits ci-dessous). L'araignée fantôme ne poursuit pas les PJ à moins qu'ils ne soient accompagnés de chitines. Dans ce cas, elle s'acharne sur les chitines jusqu'à extermination complète. Les PJ bons qui n'abandonnent pas leurs compagnons d'exploration chitines à leur sort devraient recevoir un bonus de 50 PX.

**Araignée fantôme :** CA 5; VD 18, Tl 18; DV 2+2; pv 10; TAC0 17; #AT 1; Dég 1d4 (morsure); AS poison (voir ci-dessous); DS armes en argent ou +1 au moins pour toucher, immunisée contre le froid et les sorts *sommeil*, *charme* et *immobilisation*; FS eau bénite, vade retro (voir ci-dessous); T P (1,20 m de diamètre); NM Champion (15); AL LE; PX 650.

Note : AS — Une morsure inocule à la victime un venin fantôme qui reste actif pendant 1d4+1 rounds. Pendant chacun de ces rounds, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre temporairement 1 point de Constitution. Un *ralentissement du poison* retarde ce processus mais ne régénère pas les points de Constitution déjà perdus (il faudrait pour cela une *neutralisation du poison*). Les points de Constitution perdus sont récupérés au rythme de 1 par 24 heures. Les victimes dont la Constitution tombe à 0 meurent et il y a 15 % de chances pour qu'elles reviennent à la "vie" sous la forme d'araignées fantômes

FS — Les projections d'eau bénite infligent 2d4 points de dommages (comme l'acide) à ces créatures fantomatiques. Du fait de cette nature spectrale, elles sont repoussées par les clercs comme des ombres.

## 24. L'allée des cariatides

Ce long couloir est bordé par une série de niches disposées face à face. Des gravats se sont répandus devant chacun de ces renfoncements, des débris de sculpture certainement, puisque des statues se dressent à l'intérieur.

Les statues qui occupent ces niches sont plus grandes que des humains. Elles représentent des créatures humanoïdes dont les mains levées semblent soutenir le plafond. La pierre usée par le temps n'a pas conservé d'autres traits distinctifs. Cependant, un PJ qui prend le temps d'examiner soigneusement ces sculptures découvre, grâce à la réussite d'un jet sous la Sagesse, qu'un ensemble de tentacules ou de serpents devait autrefois recouvrir ces silhouettes comme une sorte de fourrure.

**Développement :** Comme indiqué sur le plan, une des niches abrite une porte secrète. Pour l'ouvrir, il faut presser un bouton caché dans le dos de l'énorme statue qui se trouve là (ce bouton n'est découvert que sur une réussite de Trouver les Portes Secrètes). Ce système d'ouverture est associé à un piège à aiguille empoisonnée qui, s'il n'est pas Trouvé et Désamorcé, inflige 1d6 points de dommages au PJ qui l'actionne, sauf réussite d'un jet de sauvegarde contre le poison.

## 25. L'atelier

Des blocs de pierre de toute nature et taille gisent dans cette salle sous une couverture de poussière vierge. Certains sont strictement quadrangulaires alors que d'autres ont déjà subi les premiers assauts d'un sculpteur : des esquisses de têtes, bras, visages et autres émergent de la pierre. Mais peut-être s'agit-il en fait de créatures qui n'auraient pu se libérer que partiellement de leur prison de pierre. À côté de ces sculptures incomplètes, on peut voir un établi de sculpteur, lui aussi en pierre, adossé au mur nord. Nombre d'outils de taille sont encore présents...

L'établi de pierre contient toutes sortes d'outils permettant de travailler la pierre, dont bon nombre de burins et ciseaux de toutes tailles et formes, marteaux divers et peaux de requin abrasives. Trois petits tiroirs de pierre contiennent ce qui doit être des sables de polissage de différents grains. Les personnages qui retirent complètement le tiroir du centre et jettent ensuite un coup d'œil au fond de son logement repèrent la poignée d'un second tiroir.

Ce tiroir caché est piégé par une sorte de guillotine. Le pillard enthousiaste qui n'a pas su Trouver et Désamorcer le piège doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou perdre sa main (et 1d2 pv permanents!). Si ses compagnons gardent leur sang-froid, ils penseront à placer un garrot sur son bras pour enrayer l'hémorragie (perte de 1 pv par round jusqu'à sa mort). Le tiroir caché contient 56 pièces d'or antique et une fiole de terre cuite contenant deux doses de *poudre d'animation* (quand cette poussière est répandue sur un objet inanimé de moins de 40 cm cubes, il s'anime comme si le sort de prêtre de 6e niveau *animation d'un objet* l'affectait).



## 26. L'Autel du Souvenir

La porte de cette salle a été taillée dans la masse d'un unique bloc d'obsidienne. Les bas-reliefs à sa surface représentent plusieurs visages aux bouches béantes et hurlantes. La porte s'ouvre normalement et les visiteurs découvrent alors une pièce étrange.

Cette salle à six pans est dallée d'un échiquier d'obsidienne et de porphyre. Le plafond en pointe s'élève jusqu'à 6 m de haut à partir des murs de 2,40 m. Sous le sommet en pointe est suspendu un globe à moitié rongé, irradiant une faible lumière blafarde. À l'autre extrémité de la pièce, un autel de marbre noir et poli est gravé de runes complexes.

Un sort de *lumière éternelle* éclaire encore cette salle, mais il a été lancé il y a si longtemps que le globe qui lui sert de support est en partie désagrégé. Ce n'est pas le cas de l'autel qui est toujours plus ou moins enchanté. Rien ne permet de déterminer à qui il est consacré, mais une réussite en Langues Anciennes ou un sort de *compréhension des langues* donne le sens du message figurant à sa surface plane (orienté vers un lecteur qui ferait face à la porte d'entrée). De plus, si les PJ observent les runes pendant 2 rounds au moins, elles se brouillent et se contorsionnent jusqu'à se réécrire dans une langue connue de l'un d'eux. (C'est le pouvoir de la *Première Pierre* qui est responsable de cette transformation.) Les runes transcrivent le message suivant :

*Qui cherche à rappeler la lumière de la vie passée*
*Marche avec tolérance vers sa dextre*
*Qui veut être mis à l'épreuve par les endeuillés*
*Marche avec réticence à senestre.*

**Développement :** La "senestre" citée par les vers ci-dessus désigne la **salle 27**. La "dextre" désigne le long boyau qui s'enfonce vers l'est. Ce boyau est au même niveau que la **salle 26** mais le sol est couvert de terre meuble et humide sur une profondeur inconnue (le sol de pierre est en fait situé 3 m plus bas). Son plafond ne se trouve de plus qu'à 90 cm de hauteur et les personnages de taille normale doivent ramper s'ils veulent examiner la source d'une étrange lueur à son extrémité (est).

La lueur provient des cordes d'une harpe de bois tachée de noir; c'est un *résonateur spirite* qui permet d'entrer en communication avec les morts. La harpe s'appelle Euphonie et elle est décrite en fin de scénario à la rubrique Nouveaux objets magiques, p. 32.

La terre humide recouvre et cache le propriétaire actuel de cet instrument, un zombi nu et décharné qui s'accroche fermement à son cadre. Le personnage qui s'empare de la harpe devrait repérer la main sortant de terre à sa suite, juste avant que l'autre main du zombi surgisse du sol pour attraper le cou du voleur.

**Zombi :** CA 8; VD 6; DV 2; pv 10; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d8 (griffes); DS immunisé contre certains sorts (voir ci-dessous); FS eau bénite, vade retro (voir ci-dessous); T M. (1,80 m); NM Sans Peur (20); AL N; PX 65.

Notes : DS — Les zombis sont immunisés contre le froid, les sorts *sommeil, charme, immobilisation* et ceux affectant l'esprit.

FS — Les zombis peuvent être repoussés par les prêtres des divinités appropriées, à supposer qu'ils puissent les voir (celui-ci reste enfoui sous une couche de terre alors même qu'il attaque). Une fiole d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts.

## 27. Attention à la marche !

Cette salle contient la même terre humide que le boyau est. L'odeur de terre et de moisissure est vaguement détectable depuis l'extérieur.

Sonder la terre avec une perche ou autre chose ne donne rien et les PJ capables de repérer les morts vivants ou le mal ne détectent rien d'anormal. Ceux qui peuvent sentir la magie ou qui utilisent un sort de *détection de la magie* découvrent que la terre est enchantée.

Les PJ qui entrent dans la pièce disparaissent aussitôt, de même que tous les objets jetés à l'intérieur. Tout ce qui disparaît de cette pièce se retrouve (par le biais d'un sort de *téléportation*) en **salle 28**.

**Développement :** Les PJ arrivés en **28** sortant victorieux de l'épreuve qui leur est soumise dans cette salle réapparaissent en **27** d'où ils peuvent sortir normalement. Ceux qui ont déjà passé l'épreuve ne sont pas *téléportés* de nouveau s'ils reviennent en **salle 27**.

## 28. Épreuves des Morts

Ne lisez ce qui suit que si les PJ disposent d'une source de lumière. Tant qu'une source de lumière n'a pas été *téléportée* en **27**, cette salle reste plongée dans une obscurité glacée.

Vous vous retrouvez dans une salle carrée de 6 m de côté. Murs et plafond sont taillés dans la pierre, mais le sol est couvert d'une couche de terre meuble sur une profondeur inconnue. Le plafond est bas, à peine 2,10 m au-dessus du sol. Au centre du mur ouest, une niche abrite un crâne noirci.

Cette salle pourrait bien être la dernière demeure de ceux qui ne disposent pas de la harpe *Euphonie*. Si les PJ ne peuvent pas communiquer avec l'esprit lié au crâne posé dans la niche, il leur est impossible de sortir de cette salle.

S'ils ont respecté l'ordre suggéré par les vers inscrits sur l'autel de la **salle 26**, ils devraient avoir *Euphonie* avec eux. Quand ils essayent d'entrer en contact avec l'esprit du crâne, une étincelle verdâtre s'allume dans les yeux du crâne et les cordes de la harpe se mettent à vibrer à la façon d'un larynx. Par son intermédiaire, le crâne annonce ce qui suit dans la langue du détenteur de la harpe :

*"Votre présence ici signifie que vous acceptez les Épreuves. Choisissez : Épreuve de Force ou Épreuve d'Esprit ?*

L'esprit du crâne s'appelle Norgard. C'était autrefois un compagnon de Pyorrhoea mais ce dernier l'a trahi et inclus sous cette forme dans ses projets démentiels. Récemment revitalisé par les énergies qui s'échappent de la *Première Pierre*, Norgard propose deux épreuves et les PJ choisissent celle qu'ils veulent. Norgard refuse de répondre aux questions si ce n'est pour répéter son défi initial. Si les PJ réussissent une des épreuves, ils sont *téléportés* de nouveau en **salle 27**. S'ils échouent à l'une et l'autre épreuve, ils restent (de même que leurs cadavres) pour toujours dans cette pièce.



*Épreuve d'Esprit : Si les PJ choisissent l'Épreuve d'Esprit, Norgard leur dit, "Répondez à cela et libres vous serez. Réfléchissez bien car vous restez avec moi si la réponse est mauvaise."*

**La question :** Une âme torturée voulait s'échapper de la Maison de Souffrance mais ignorait le mot de passe. Cet esprit avait observé d'autres âmes alors qu'elles s'enfuyaient. Quand la première avait frappé à la porte pour qu'on la laisse sortir, le nécrophage de garde avait rugi *"huit"* et elle avait répondu *"quatre."* Quand la seconde avait frappé à son tour, le nécrophage avait craché *"six"* et l'âme avait répondu *"trois."* L'âme torturée y vit une logique et frappa à la porte pour qu'on la laisse sortir. *"Dix"* aboya le nécrophage et la malheureuse âme répondit *"cinq"*. Elle ne put s'enfuir de la Maison de Douleur. Pourquoi ?

**La réponse :** Le mot de passe est dans ce cas "trois" puisqu'il y a trois lettres dans le mot "dix."

Si les PJ répondent correctement à l'énigme, Norgard soupire et un sac de cuir remonte à la surface du sol (voir son contenu plus loin). L'esprit les *téléporte* ensuite dans la **salle 27**. S'ils ne savent pas répondre, Norgard cesse de leur adresser la parole et *Euphonie* reste désormais muette. Sauf intervention extérieure, un long séjour les attend dans les affres de la soif et la faim.

*Épreuve de Force :* S'ils choisissent l'Épreuve de Force, Norgard leur dit, *"Survivez à cette épreuve et libres vous serez. Votre mort sera considérée comme un échec"*. Il active alors deux zombis (trois zombis si les PJ sont en moyenne du 2e niveau et quatre s'ils sont du 3e) qui gisent immobiles six pieds sous terre. Les zombis attaquent. Si les PJ survivent, un sac de cuir émerge de la terre tel un ver flasque. Un round plus tard, tous les personnages, morts ou vivants, sont *téléportés* en **27**.

Le sac est un *sac sans fond* ; il contient 150 po, 4 saphirs (25 po chacun) et une *potion de contrôle des morts vivants*.

**Zombis (2-4)** : CA 8; VD 6; DV 2; pv 12 (en moyenne); TAC0 19; #AT 1; Dég 1d8 (griffes); DS immunisés contre certains sorts; FS eau bénite, vade retro; T M. (1,80 m); NM Sans Peur (20); AL N; PX 65.

Notes : Les zombis de cette salle peuvent être repoussés comme des ombres. Voir **salle 26** pour plus de renseignements sur les zombis.

## 29. Une infestation bénigne

La porte de cette salle est légèrement entrouverte et elle est bloquée dans cette position. Il faut une réussite d'Enfoncer pour l'ouvrir ou la fermer.

Cette pièce contient plusieurs bancs de pierre et un meuble bibliothèque brisé et renversé. Le tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière. D'épais écheveaux de toile de 1,50 m de diamètre et plus sont posés au coin des murs. Quelques corps humanoïdes putréfiés gisent au centre de la pièce.

Les chitines en fuite avaient emporté avec eux des oiseaux des toiles d'araignée (Source : MONSTROUS COMPENDIUM ANNUAL, *Volume II*) qu'ils élèvent maintenant pour leur viande (voir **salle 45**). Ces volatiles ressemblent à un croisement entre un oiseau et une araignée. Certains ont malheureusement réussi à s'échapper de leur poulailler et rôdent maintenant en liberté dans le complexe. Les 12 oiseaux des toiles d'araignée de cette salle attaquent tous ceux qui entrent, chitines exceptés.

Les cadavres humanoïdes sont ceux de prospecteurs derros qui se sont aventurés dans la Zone Médiane du complexe et qui ont été transformés en "nurseries" par les oiseaux des toiles d'araignée. Les larves les ont déjà quittés et ces corps sont presque complètement évidés. Si les PJ utilisent *Euphonie*, ils apprennent seulement que ces derros ont vu une vaste cité chitine à un niveau inférieur et qu'ils n'ont rien découvert d'autre avant d'être tués.

Fouiller complètement la salle demande de soulever la bibliothèque effondrée et conduit à la découverte d'un seul étui à parchemin encore intact. Le parchemin qu'il contient est très ancien mais le sort de clerc inscrit reste utilisable, *protection contre le mal*.

**Oiseaux des toiles d'araignée (12)** : CA 8; VD 3, Vl 18 (B); DV 1/2; pv 1 (en moyenne); TAC0 20; #AT 1; Dég 1 (morsure); AS toiles et ponte (voir ci-dessous); FS peur du feu (tout feu non protégé, torches comprises); T P (12 cm de longueur, 30 cm d'envergure); NM Agité (7); AL N; PX 65.

Notes : AS - Une volée d'oiseaux des toiles d'araignée (minimum 3) attaque en immobilisant sa cible avec des bandes de toile collantes de 3,60 m de long. Si la victime rate un jet de sauvegarde contre la paralysie, elle est immobilisée pendant 1d4+4 rounds (les créatures de Force égale ou supérieure à 18 peuvent se libérer en 1 round). Chaque volée d'oiseaux attaquant la même victime apporte un malus de -1 à ce jet de sauvegarde. Les bandes de toile sont immunisées contre le feu mais tout breuvage alcoolisé les dissout en 1 round.

Une fois la victime immobilisée, 1d3 oiseaux des toiles d'araignée se posent sur elle pour se nourrir et pondre. Les grignotages de chaque créature infligent 1 point de dommages par round et la ponte commence, un processus qui ne prend fin qu'après 3 rounds. Une fois injectés dans le corps de la victime, les œufs éclosent après 1d4+2 rounds. Les larves nouvellement écloses se mettent alors à dévorer leur hôte avec voracité et celui-ci finit par en mourir. Chaque larve inflige 1 point de dommages par round. La victime souffre atrocement et, sauf réussite d'un jet de sauvegarde contre la magie mortelle, elle ne peut rien faire d'autre que hurler et se tordre de douleur. Les œufs et/ou larves peuvent être tués avant sa mort grâce à un sort de *guérison des maladies* ou à l'administration d'un cataplasme sur une réussite d'Herboristerie ou de Soins.

## 30. Des créatures hors du temps

Cette porte aussi est normalement entrouverte. Son ouverture déclenche un stupéfiant coup de klaxon qui résonne dans tout le complexe ! Faites immédiatement un jet de rencontre de monstres errants.

La poussière de cette salle porte d'abondantes traces de passage. Dans le coin sud-ouest, divers gravats ont été arrangés en une sorte de nid grossier et rocailleux.

Les deux créatures qui ont élu domicile dans cette salle ne sont pas des autochtones du monde souterrain. Elles ne sont pas non plus arrivées ici par l'ouverture vers la surface. Elles ont été invoquées à travers le temps par les rêves maléfiques de la *Première Pierre*. Leur race est maintenant éteinte, mais ces oiseaux sans ailes de plus de 2 m de haut arpentaient en nombre la surface quand la *Première Pierre* est arrivée dans le complexe. Un sage intéressé par la paléontologie appellerait ces prédateurs becs-hache (Source : Monstrous Compendium Annual, Volume II, "animal du Pléistocène"). Les becs-hache attaquent tous les PJ qui viennent les déranger. Ils sont sortis d'un rêve, mais ne manquent pas de solidité et sont extrêmement dangereux.



Le nid contient deux œufs de becs-hache (un sage ou un dresseur d'animaux exotique pourrait les acheter 50 po pièce) et quelques objets brillants que le couple a récupérés dans les gravats pendant la confection du nid : un total de 35 po, 131 Pa, quatre fioles de cristal contenant une *potion de soins*, et un anneau d'ivoire (un *anneau d'amitié avec des animaux*, 12 charges).

**Becs-hache (2) :** CA 6 ; VD 18 ; DV 3 ; pv 18, 21 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1d3/1d3/2d4 (serre/serre/morsure) ; T G (2,10 m) ; Int Animale (1) ; NM Agité (7) ; AL N ; PX 120.

## 31. Le couloir piégé

Rien de remarquable ici si ce n'est l'élargissement du couloir... tant que personne ne marche sur la trappe qui cache l'oubliette dans le coin sud-ouest. Ce piège fonctionne comme ceux de la **salle 4** mais une fouille du fond de l'oubliette met à jour des ossements, des débris putréfiés d'armures de cuir et quatre *flèches* +2.

## 32. La pièce secrète

Le loquet qui ouvre la porte est associé à un piège à aiguille empoisonnée. Si celui-ci n'est pas Trouvé et Désamorcé, l'aiguille inflige 1 point de dégâts à celui qui ouvre la porte. Ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Dans cette pièce fermée depuis une éternité, l'air est sec mais étrangement froid. Toutes les surfaces sont couvertes de poussière, de même qu'un bloc quadrangulaire de substance cristalline (quelques mètres cubes). Malgré la poussière, on peut distinguer une étrange noirceur au cœur du bloc translucide.

Il s'agit d'un bloc de glace qu'un enchantement garde à température. Nettoyer la poussière qui le recouvre révèle, en son centre, une masse huileuse gelée. Un examen approfondi de celle-ci met en évidence divers bulles et renflements mais il n'est pas possible d'identifier cet étrange objet par simple observation visuelle.

Cette noirceur est un baragouin (Source : MONSTROUS COMPENDIUM ANNUAL, *Volume I*). Quand la *Première Pierre* a été installée dans le complexe, ses pouvoirs incontrôlés ont créé et invoqué des entités issues des plus sombres cauchemars. Dans un premier temps, ces monstres avaient été capturés et étudiés (voir **salle 56**). Mais les monstruosités rêvées par la *Première Pierre* avaient bientôt gagné en force ; elles avaient fini par ravager le complexe et exterminer tout le personnel de Pyorrhoea. Après la mort des anciens, ces abominations s'étaient battues entre elles jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que quelques-unes.

Les PJ feraient mieux de ne pas toucher à ce bloc de glace. Toute attaque portée contre lui détruit l'enchantement et fait fondre la glace (le simple prélèvement d'un éclat de glace déclenche cette fusion). Le processus prend normalement 24 heures mais des personnages dévorés par la curiosité risquent d'accélérer les choses en taillant dans la glace ou en réchauffant le bloc. Une fois la glace fondue d'une manière ou d'une autre, les renflements et les bulles de la noirceur s'ouvrent tous pour devenir des yeux et des bouches. L'amiboïde se précipite pour assouvir sa faim dévorante tout en baragouinant comme un dément ! Le baragouin poursuit les PJ à travers tout le complexe mais il est heureusement assez lent.

**Baragouin (1) :** CA 1 ; VD 3 ; DV 4+3 ; pv 30 ; TAC0 17 ; #AT 6+ ; Dég 1 (x6) (morsure (x6) ; AS baragouin, crachat, morsure (voir ci-dessous) ; DS contrôle du sol (voir ci-dessous) ; FS sel ; T M. (1,50 m) ; NM Élite (13) ; AL N ; PX 975.

Notes : AS - Le babillage démentiel de cette créature attaque la raison de tous ceux qui l'entendent pour la première fois. À moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (un pour chaque combat), les auditeurs sont emportés un temps par la démence et se comportent comme suit (jetez 1d8) : 1 — la victime erre sans but pendant 1 round ; 2 à 5 — la victime reste figée pendant 1 round ; 6 à 7 — la victime attaque la plus proche créature vivante pendant 1 round ; 8 — la victime fuit à toutes jambes pendant 2 rounds.

Tous les 1d4 rounds de combat, un baragouin crache un jet de salive éblouissante sur le sol. Les témoins doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas être aveuglés pendant 1d3 rounds.

Chaque morsure qui touche avec une marge de 2 ou plus verrouille le baragouin sur sa victime. Cette dernière est alors automatiquement mordue chaque round qui suit. Quand trois ou quatre bouches sont fixées sur la même victime, celle-ci est entraînée à terre, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre la magie mortelle tous les rounds. Le baragouin se répand sur un adversaire tombé à terre et le mord avec 12 bouches, toutes ces attaques bénéficiant d'un bonus de +4. Quand une victime est ainsi ramenée à 0 pv, elle est absorbée par la créature qui acquiert alors une autre bouche, une autre paire d'yeux et 1 pv supplémentaire permanent. Si le baragouin atteint son maximum de pv (par rapport à ses DV), il se divise en deux monstres séparés, dotés, chacun, de la moitié des pv de l'original.

DS — Un baragouin peut liquéfier la terre ou la pierre sur 1,50 m de rayon et créer des sables mouvants tout autour de lui. Cette liquéfaction prend 1 round dans le cas de la pierre et 1/2 round dans le cas de la terre. Les PJ qui combattent au corps à corps avec le monstre s'enfoncent dans ces sables mouvants au rythme de 30 cm par round. Un personnage qui commence à couler voit sa vitesse de déplacement réduite de 2 tous les 30 cm d'immersion ; sa VD est ramenée à 0 quand il est immergé jusqu'à la poitrine. Grâce à la réussite d'un jet de sauvegarde contre la paralysie, une victime de ces sables mouvants peut cesser de s'enfoncer, voire se libérer complètement, mais il faut alors qu'elle renonce à toute autre action ce round (ni attaque, ni défense donc). Un baragouin se répand automatiquement sur un personnage enfoncé jusqu'à la poitrine.

FS — Les baragouins ne supportent pas le sel. Ils sont incapables d'avancer sur une surface recouverte d'une couche de sel. Ils sont soumis à un jet de moral chaque fois qu'ils sont aspergés avec une grosse poignée de sel. Quand ils sont en contact continu avec du sel, ils subissent 1d4 points de dommages par round jusqu'à ce que mort s'ensuive.

## 33. L'escalier en colimaçon

Cet escalier en colimaçon est fissuré et poussiéreux. Les traces de passage récent sont évidentes mais l'abondance des allers et venues ne permet pas à un Rôdeur d'identifier la moindre empreinte.

Les marches s'enfoncent de 6 m dans la roche avant de déboucher dans une vaste caverne (voir le plan de la Zone Médiane). L'escalier en colimaçon colle ensuite à la paroi de la caverne jusqu'au sol (18 m environ). Du haut des marches, on peut entr'apercevoir des éclats de lumière ; des bribes d'une étrange musique se font entendre de temps à autre et l'odorat



capte parfois des bouffées d'une odeur à la fois répugnante et familière.

L'escalier donne sur la **salle 36** de la Zone Médiane.

### 34. En haut de l'escalier

Cet escalier de pierre descend de 6 m en direction de l'est avant de percer le plafond d'une vaste caverne (voir le plan de la Zone Médiane). Il est ensuite taillé dans la paroi de cette caverne et aucune rampe ne protège d'une chute (18 m environ) ceux qui l'empruntent.

**Développement :** Les chitines qui habitent ce niveau ont posté deux gardes sur une corniche de 3 m sur 3 qui domine de 9 m environ le palier supérieur (les chitines peuvent escalader les parois comme des araignées). À la lumière d'une torche, il est impossible de repérer ces sentinelles dissimulées par la corniche. Par contre, les chitines peuvent observer sans problème le groupe. Quand les PJ atteignent le premier palier, ils lancent leurs javelots. Leur position dominante leur confère un bonus de +1. Si les PJ se mettent à escalader le mur pour les rejoindre, les chitines bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4 (bonus total de +5 donc). L'escalade jusqu'à la corniche prend normalement 1 round entier, mais si le grimpeur est blessé par un javelot, il lui faut réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou lâcher prise et tomber. Dans ce cas, la réussite d'un second jet de sauvegarde contre la magie mortelle indique qu'il retombe sur l'escalier et ne subit que 1d6 points de dégâts. Si ce second jet de sauvegarde est raté, il poursuit sa chute et s'écrase sur le sol de la caverne (environ 15 m plus bas) et encaisse 5d6 points de dégâts.

L'escalier donne dans la **salle 35** de la Zone Médiane.

**Chitines de garde (2) :** CA 6; VD 12, Tl 9; DV 2; pv 8, 10; TAC0 19; #AT 3 (épée courte) ou 2 (javelot); Dég 1d6 (épée courte ou javelot de toile durcie); AS tissage de toile et sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 120.

*Équipement* : Chacun des gardes est équipé de 12 javelots, d'une armure et bouclier de toile durcie, etc.

Notes : Voir **salle 4** pour plus de renseignements sur les chitines.

### 35. En bas de l'escalier

Le trait le plus remarquable de cette caverne est peut-être l'extraordinaire régularité de la paroi nord dans laquelle est taillé un étroit escalier. On peut distinguer au moins un palier un peu plus haut.

Cet escalier monte jusqu'en **34**; voir cette salle pour une description des dangers qui guettent les PJ qui l'empruntent.

### 36. L'Escalier des Anges

Le seul élément remarquable de cette caverne est l'escalier en spirale taillé dans la roche brute, fantastique témoignage de la compétence des tailles de pierre de l'antiquité. L'escalier s'appuie souvent contre la paroi mais il donne l'impression de tenir en équilibre telle une délicate dentelle de pierre suspendue dans l'obscurité.

Cet escalier en colimaçon monte jusqu'en **33**. La caverne est vide si l'on excepte les cadavres de deux gardes chitines! Ils semblent être tombés sous les coups d'une créature plus dangereuse qu'eux-mêmes. Les meurtriers se cachent en fait à côté (**salle 37**) où ils préparent leur prochaine action.

Les cadavres chitines ont déjà été délestés de tous leurs objets de valeur, de même que de leurs armes et armures de toile durcie.

### 37. Des Chasseurs dans l'Obscurité

Le plafond et les limites de cette vaste caverne disparaissent dans l'obscurité. On distingue cependant une forêt de stalagmites qui percent le sol de la caverne comme des arbres pétrifiés.

Deux chasseurs de primes drows lancés à la poursuite des chitines en fuite ont récemment découvert l'accès souterrain au complexe (**salle 38**). Ils ont tué les deux premiers chitines qu'ils ont rencontrés en **salle 36** et se sont retirés dans cette caverne déserte pour observer et décider d'un plan d'action.

Les drows sont des guerriers compétents et ils restent cachés dans la forêt de stalagmites jusqu'à ce qu'ils soient découverts par des chitines ou les PJ. Ils profitent des ombres pour s'approcher de ces derniers et les percer de leurs lames délicates et mortelles. Si les PJ demandent à parlementer, les drows renoncent à leur attaque (si vous le souhaitez) pour écouter leurs propositions. Il se peut très bien qu'ils repartent à l'attaque après avoir entendu ce que les PJ avaient à dire!

**Développement :** Des personnages rusés ou diplomates peuvent gérer cette situation de différentes manières. Les aventuriers peuvent s'allier un temps avec ces drows et les aider à se renseigner sur le campement chitine. Les chitines qui surprendront les PJ en compagnie des drows supposeront bien sûr qu'ils sont les alliés des elfes noirs. Dans ce cas, les chitines attaquent sans faire de différence entre PJ et elfes noirs. De plus, traîtrise et malfaisance caractérisent les drows. Tout marché passé avec les elfes noirs, quel que soit son intérêt à court terme, ne peut se terminer que par une trahison.

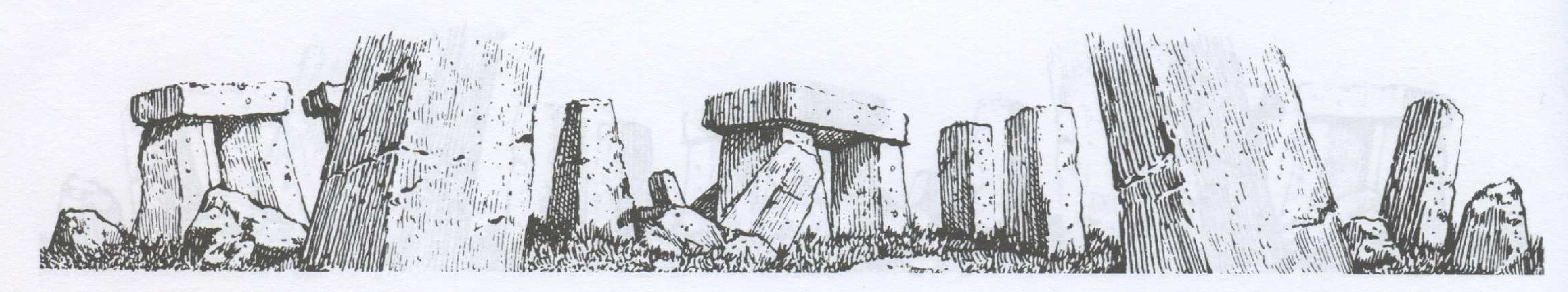
D'un autre côté, si les PJ combattent les drows et l'emportent, ils feraient bien d'emporter avec eux des trophées qui pourront leur servir de sauf-conduit dans les sites contrôlés par les chitines.

**Chasseurs de primes drows (2) :** CA 4; VD 12; DV 2; pv 14 chacun; TAC0 18 (épée longue +1); #AT 1; Dég 1d8+1 (épée longue +1) ou 1d3 + poison (arbalète de poing); AS (voir ci-dessous); FS (voir ci-dessous); RM 52 %; T M. (1,50 m); NM Élite (14); Int (13-14) Élevée; AL CM; PX 650.

*Équipement spécial (drow) : Cape* et *bottes elfiques* (seulement 75 % de se Cacher dans l'Ombre et de surprendre), *cotte de mailles +1, targe +1, épée longue +1, dague +1*, (ces objets magiques drows perdent leurs avantages sous la lumière du soleil), arbalète de poing (portée maximum 54 m, dards empoisonnés, réussite d'un jet de sauvegarde contre le poison à -4 ou inconscience).

Notes : Les drows bénéficient d'une infravision supérieure (36 m) et peuvent jeter les sorts *lumières dansantes, lueur féerique* et *ténèbres* une fois par jour.

Tous les drows sont capables de déterminer la pente d'un tunnel (montante ou descendante) ou de repérer un tunnel récemment



construit (1-5 sur 1d6), de détecter les murs ou les pièces coulissants ou pivotants (1-4 sur 1d6), les pièges oubliettes, chute de rochers et autres ouvrages de pierre et d'estimer leur profondeur (1-3 sur 1d6). Ils peuvent aussi détecter les portes secrètes (1 sur 1d6 ou 1-3 sur 1d6 en cas de recherche active). Ils ne sont surpris que sur un jet de 1 sur 1d10.

Exposés à une lumière vive (soleil ou *lumière éternelle*), les drows subissent un malus de -2 à leur Dex, à leurs jets de sauvegarde et d'attaque. Leurs cibles bénéficient, quand elles sont exposées à une lumière vive, d'un bonus de +2 à leur jet de sauvegarde.

## 38. Plus bas

Le tunnel s'enfonce vers l'ouest et devient de plus en plus accidenté. Une couche de toile bloquait apparemment le passage mais elle est maintenant percée d'une ouverture assez grande. La lumière verdâtre d'une lanterne éclaire deux chitines qui s'activent à reboucher le trou dans la toile. Au-delà, le tunnel s'enfonce rapidement dans les profondeurs avec de fortes variations de hauteur et de largeur.

Les chitines ne repèrent pas les PJ qui ne veulent pas se montrer. S'ils prennent conscience de la présence du groupe (ce qui se produit forcément si celui-ci essaie de franchir la brèche), ils réagissent agressivement.

Le tunnel donne sur les tréfonds. C'est un accès naturel au complexe, celui par lequel sont arrivés les chitines et ils l'empruntent régulièrement pour des expéditions de chasse ou de cueillette dans les profondeurs. C'est aussi par là que sont passés la vermine et les monstres souterrains que l'on peut rencontrer dans le complexe. Le royaume souterrain qui s'étend au-delà de la toile n'entre pas dans le cadre de ce scénario.

**Guerriers chitines (2) :** CA 6; VD 12, Tl 9; DV 1; pv 5, 7; TAC0 19 (épée longue +1); #AT 1; Dég 1d6 (épée courte ou javelot de toile durcie); AS tissage de toile, sécrétion d'huile; TP (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 60.

Notes : Voir **salle 4** pour plus de renseignements sur les chitines.

## 39. Le Lac Ombre noire

Les parois de basalte de cette immense caverne descendent jusqu'aux eaux noires d'un inquiétant lac souterrain. Une forte odeur de champignon et d'humidité imprègne l'air. Un son cristallin correspond certainement à une chute d'eau, mais le bruit provient d'une zone parfaitement obscure au sud-ouest. Au sud, une lueur verdâtre clignote au niveau de l'eau. Une petite embarcation est attachée à un piquet sur la rive nord.

Une rivière souterraine se jette dans cette caverne. Elle surgit de la paroi ouest pour créer une cascade de 9 m de haut sur 3 de large. Elle offre un assez joli spectacle mais se trouve complètement hors de portée, à moins que les PJ ne s'aventurent sur le lac ou ne disposent d'un éclairage particulièrement puissant (ou de l'infravision).

Les chitines de la **salle 46** utilisent ce lac pour se ravitailler en eau et d'autres fins (voir plus loin "Développement"). Le lac est peu profond par endroits mais il atteint ailleurs une profondeur de plusieurs dizaines de mètres. Des infiltrations inondent d'ailleurs en partie la Zone Inférieure. La majorité de celle-ci a cependant été épargnée car le lac s'enfonce plutôt en diagonal vers le sud-ouest.

Les PJ en mal de baignade découvrent bien vite que le lac abrite un énorme poisson-chat. Ceux qui entreprennent de le traverser à la nage sont sauvagement attaqués par le silure alors qu'ils se trouvent à mi-parcours (en supposant qu'ils essayaient d'atteindre l'île décrite maintenant dans "Développement").

**Développement :** L'île située à l'extrémité sud du lac n'est qu'un rocher déchiqueté perpétuellement plongé dans le brouillard par la chute d'eau voisine. Ce manque de confort l'a fait choisir comme prison par les chitines. C'est ici qu'ils isolent les contrevenants à l'ordre public quand ils ne sont pas exécutés immédiatement. Une fois tous les deux jours, la petite embarcation est utilisée pour apporter de la nourriture aux prisonniers. À l'heure actuelle, cette prison glaciale et humide n'accueille qu'un seul pensionnaire : un rusé voleur gnome appelé Clinker.

Clinker a découvert le complexe il y a une semaine. Il a été très surpris d'y trouver une colonie chitine. Il avait vaguement entendu parler d'une récompense et s'apprêtait à repartir en rêvant à l'or des elfes noirs quand il a été capturé par les chitines, qui l'ont enfermé sur l'île jusqu'à étude de son cas (jusqu'à exécution donc).

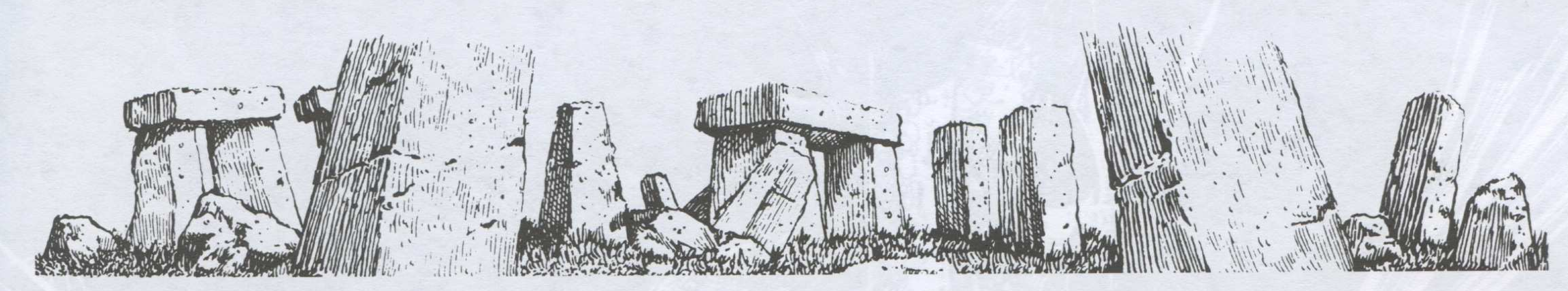
Clinker n'est que trop content de se joindre aux PJ s'ils le libèrent. Il est plutôt sournois mais se montre loyal envers ses sauveurs car il est complètement terrifié par le silure du lac, un poisson qu'il appelle "Infeirnillo" avec une terreur superstitieuse. Le gnome des profondeurs porte toujours sur lui une gourde d'alcool baptisée, respectueusement, "Le Murmure de la Mort". Il a l'habitude de la porter à ses lèvres chaque fois qu'une difficulté trouve sa solution. Il offre une gorgée à la ronde mais prévient, "Seulement une gorgée. Une goutte de trop et vous serez aveugle de l'œil gauche". Le breuvage, qui approche les deux cents degrés, n'est effectivement pas un exemple de distillation et sa consommation présente bel et bien des risques de cécité !

**Gros silure (Infeirnillo") :** CA 7; VD Na 18; DV 4; pv 20; TAC0 17; #AT 1; Dég 2d4 (morsure); T G (2,10 m); Int Animale (1); AL N; PX 1 000.

**Clinker, voleur gnome :** CA 2 (armure + cuir naturel); VD 9; DV 3; pv 12; TAC0 17; #AT 1; Dég 1d4 (dague); AS talents de voleur (voir ci-dessous), infravision, sorts de *cécité, changement d'apparence, flou* et *non-détection* 1/jour; RM 20 %; TP (1,05 m); NM Élite (13); Int (13-14) Élevée; AL NG; PX 420.
F 14, D 14, C 12, I 11, S 10, Ch 9.
*Talents de voleur* : VT 65, DB 4, G 75, CO 50, MS 50; attaque sournoise (dommages x2).
*Personnalité* : Alcoolique obsédé par les couteaux.
*Équipement standard* : Dague, armure de cuir, bouclier, 123 pièces d'or drows.

## 40. La champignonnière

Des champignons luminescents recouvrent les parois et le plafond de cette caverne naturelle, illuminant une champignonnière. Tous les lichens, fongi et champignons des tréfonds obscurs poussent ici à foison. L'odeur oscille de plaisante à écœurante et d'étranges gémissements et pleurs semblent provenir du nord.



Les chitines entretiennent cette champignonnière pour améliorer leur ordinaire de gibier souterrain et d'oiseaux des toiles d'araignée au pot. Un PJ herboriste peut, sur une réussite de compétence, trouver ici les ingrédients nécessaires à toutes sortes de baumes, cataplasmes et autres médications. Les bruits étranges proviennent de la **salle 41** voisine.

**Développement :** Il y 15 % de chances toutes les 3 heures qu'un groupe de 1d4 chitines entre dans la caverne pour y cueillir des champignons. Ces chitines risquent fort de se montrer agressifs s'ils découvrent des intrus de la surface dans leur potager. Ce jet de rencontre (et les jets semblables dans les salles suivantes) vient s'ajouter au tirage normal de monstres errants.

**Cueilleurs de champignons chitines (1d4) :** CA 6; VD 12, Tl 9; DV 2; pv 8,10; TAC0 19 (épée longue +1); #AT 3 (épée courte) ou 2 (javelot); Dég 1d6 (épée courte ou javelot de toile durcie); AS tissage de toile, sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 120.

*Équipement* : Armure, bouclier, épée et javelot (1 chacun) de toile durcie ainsi qu'un sac de cuir contenant quelques queues de champignons desséchées.

Notes : Voir **salle 4** pour plus de renseignements sur les chitines.

## 41. Le Doigt du Destin

Une protubérance rocheuse sort de terre au milieu de cette caverne, une sorte de poing de géant, fermé à l'exception d'un doigt dressé. Cette salle est comme sa voisine éclairée par la lueur phosphorescente des champignons, mais la champignonnière est ici moins exubérante. Tout autour du doigt de pierre, d'étranges vesses-de-loup tremblent et frissonnent en émettant un gémissement continu.

Une espèce particulière de criards domestiques est cultivée dans cette caverne. Contrairement à la plupart de ces champignons, ils émettent en permanence une sorte de gémissement assourdi. Mais s'ils sont dérangés par des visiteurs dépourvus de connaissances particulières en mycologie, ils poussent un hurlement exceptionnellement perçant pendant 1d3 rounds. Ce bruit a 50 % de chances d'attirer une des créatures de la table des Monstres Errants donnée page 4.

Même si les criards ne sont pas dérangés, il y a 15 % de chances toutes les 3 heures qu'une équipe de cueilleurs ou de jardiniers chitines entre dans cette salle (voir **salle 40** pour caractéristiques et autres renseignements).

## 42. La mine

Cette caverne abrite plusieurs brouettes et charrettes à bras rudimentaires. Les brouettes du côté sud-ouest sont essentiellement remplies d'une pierre friable et blanchâtre, alors que les charrettes à bras près des deux tunnels à l'est sont vides.

Les chitines sont friands de sel et ils ont décidé d'exploiter les deux gisements de sel gemme à l'est aussitôt qu'ils les ont découverts. Grâce à quelques trocs, ils ont pu récupérer quelques outils de mineur (en triste état) auprès de races souterraines voisines.

Le cadavre est celui d'un bec-hache. Les mineurs en sont venu à bout mais ils ont préféré arrêter le travail. Il y a cependant 15 % de chances, toutes les 3 heures, pour que 1d4 mineurs chitines reviennent sur place (réutiliser les caractéristiques données en **40**).

Un examen du bec-hache montre que cet oiseau porte moins de plumes qu'il ne devrait, et plus d'écailles. Plus inquiétant encore, ce spécimen semble bien être doté d'une dentition miniature.

## 43. Le gisement de sel

Des veines de sel, blanches et friables, zèbrent les parois de cette caverne qui portent des traces d'excavations évidentes. Au milieu des rayures et débris, on distingue sur le sol des runes et des dessins grossièrement gravés.

Les mineurs sont absents pour l'instant, mais il y a 15 % de chances, toutes les 3 heures, pour qu'ils réapparaissent. Les PJ risquent de ne pas avoir l'éducation nécessaire pour déchiffrer les motifs gravés sur le sol. Ceux qui peuvent lire le drow reconnaissent dans les runes des noms propres (ce sont des noms chitines). Des gens compétents en Religion, Maçonnerie ou Mines reconnaissent dans une énorme silhouette un seigneur élémentaire de terre, Ogremach. Apparemment, les mineurs chitines veulent s'attirer par ces gravures les bonnes grâces du seigneur de la pierre et se faire pardonner ce "vol de sel".

## 44. Le gisement de sel hanté


Cette salle est presque identique à la précédente (voir le texte en grisé pour la **salle 43**) à une exception près :

Une excavation dans la paroi sud-ouest a dégagé une sorte de statue au milieu d'une veine de sel. La créature est humanoïde mais il est impossible de déterminer la race de cette momie de sel. Toute la surface de ce corps rigide est incrustée de sel.

Quand ils ont découvert la momie de sel, les chitines ont arrêté d'exploiter ce gisement de crainte de réveiller ce qui avait si longtemps été enfoui sous terre. Si ce n'était le pouvoir de la *Première Pierre,* ces craintes ne seraient que superstition. Mais dans cette atmosphère saturée d'énergies malfaisantes, le cadavre fossilisé par le sel et les millénaires représente un danger pour les PJ pleins de curiosité.

La momie a récemment franchi le seuil de la non-vie : elle ouvre dramatiquement les yeux et s'anime aussitôt qu'on la touche. Le craquement qu'elle produit en s'extrayant de sa gangue de sel est absolument terrifiant. Son attaque inflige des dégâts normaux et induit une dangereuse déshydratation (Source : Nouveauté).

**Momie de sel :** CA 4 (croûte de sel); VD 6; DV 3+2; pv 23; TAC0 18; #AT 1; Dég 1d4 (griffes de sel gemme); AS déshydratation (voir ci-dessous); DS immunisée contre certains sorts (voir ci-dessous); FS eau bénite, vade retro (voir ci-dessous); T M. (1,80 m); NM Sans Peur (20); AL N; PX 175.





Notes : AS — Chaque coup porté par la momie appelle un jet de sauvegarde contre la pétrification. En cas d'échec, la cible subit une déshydratation qui se traduit par 1d8 points de dégâts supplémentaires. Les cadavres des personnages tués par une momie de sel sont desséchés et incrustés de sel. Après 3 jours, ils s'animent, momies de sel à leur tour.

DS — Immunisée contre le froid, les sorts *charme, immobilisation, sommeil* et ceux affectant l'esprit.

FS — Repoussée par un clerc comme des goules. Une fiole d'eau bénite lui inflige 2d4 points de dommages.

## 45. Le poulailler

Les coulées de basalte et les dentelures de roches recuites créent dans cette caverne un relief complexe, mais c'est le vaste plafond tissé de toile qui attire tout d'abord l'attention… ainsi que les centaines de petites créatures qui rampent à sa surface.

Comme indiqué en **29**, les chitines élèvent des oiseaux des toiles d'araignée pour leur viande et cette caverne leur sert de poulailler. Les créatures mi-oiseau mi-araignée qui vivent dans cette salle sont plus ou moins "domestiquées", tout au moins en présence de chitines. Les non chitines qui s'attardent ici plus de 3 rounds sont attaqués par 1d12 oiseaux des toiles d'araignée un peu plus "sauvages" que la moyenne. Tous les 3 rounds, 1d12 autres oiseaux des toiles d'araignée plongent sur le groupe pour attaquer à leur tour.

**Oiseaux des toiles d'araignée (1-12) :** CA 8; VD 3, Vl 18 (B); DV 1/2; pv 1 (en moyenne); TAC0 20; #AT 1; Dég 1 (morsure); AS toile, ponte; FS peur du feu; T P (12 cm de long, 30 cm d'envergure); NM Agité (7); Int Semi (2-4); AL N; PE 65.

Notes : Voir **salle 29** pour une description complète.

## 46. Holà, de la Cité !

Le tunnel débouche dans une caverne réellement immense. Les parois obliques s'ornent de perles des cavernes et de fleurs de gypse; le plafond est une forêt renversée de stalactites. Mais ce paysage n'a rien de remarquable si on le compare à son fantastique ornement artificiel : une construction de toile plus ou moins sphérique dépassant les 30 m de diamètre et suspendue au milieu de la grotte par des milliers d'attaches de toile plus grosses que des câbles. Ces amarres de toile sont ancrées solidement tout autour de la sphère dans les murs, le sol et le plafond.

De petits boyaux de toile percent la sphère sur toute sa surface, à l'exception de la partie supérieure où émergent quelques constructions basses et des tours trapues. Des lumières verdâtres brillent au sommet des tours et au fond d'un grand nombre de boyaux; elles suffisent à éclairer plus ou moins toute la caverne.

Des humanoïdes à quatre bras rampent partout sur cette masse de toile comme des fourmis sur un bonbon tombé à terre. Ceux que l'on aperçoit au sommet semblent cependant marcher normalement entre les petits bâtiments supérieurs. D'authentiques araignées de toutes tailles sont aussi visibles parmi ces humanoïdes.

Au sud de la cité de toile, le sol couvert de déchets de la caverne s'interrompt devant un vaste gouffre.

À moins que les PJ n'essaient d'attirer l'attention, les habitants de la cité ne remarquent pas leur présence, que ce soit sur le seuil de la caverne ou quand ils se déplacent discrètement à couvert des ombres et des tas de déchets. Ce manque de vigilance devrait leur permettre de traverser la caverne sans avoir à combattre une armée de chitines. Si des chitines inféodés à Uelwen les accompagnent, ils suggèrent de s'en tenir à cette tactique. Si des chitines de la Zone Médiane repèrent les PJ en compagnie de chitines de la Zone Supérieure, ils traitent les uns et les autres comme des ennemis.

À son point le plus bas, la cité chitine se trouve à 6 m au-dessus du sol de la caverne. Les amarres de toile, et la cité ellemême, sont tissées de filaments ignifugés. Elles ne sont pas non plus très adhésives et les PJ qui veulent accéder à la cité devraient pouvoir les escalader sans problème. Bien sûr, les chitines de la cité remarqueront forcément leur arrivée.

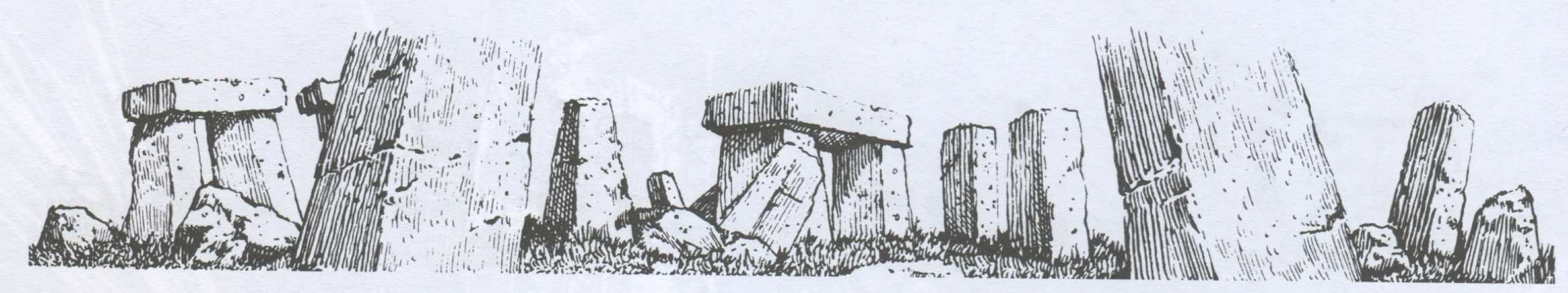
L'approche diplomatique est toujours possible (voir plus loin "Développement") mais une escalade vers la cité, un conflit bruyant à terre ou toute autre manifestation visant à engager le combat est une mauvaise idée. L'énorme sphère de toile est habitée par 200 chitines, parmi lesquelles 100 à 1 DV (voir leur description **salle 4**) et 50 à 2 DV (voir leur description **salle 10**). De plus, 100 grosses araignées domestiques se trouvent aussi sur place et peuvent participer à la défense (voir leurs caractéristiques **salle 13**). Les 50 autres chitines ne sont pas, pour une raison ou une autre, en état de combattre (voir les caractéristiques des non combattants en **11**). Si les PJ n'arrivent pas à esquiver un combat par la fuite ou la négociation, 1d10 chitines descendent chaque round de la cité, en rampant sur les amarres ou en tissant leur propre toile.

Ce rapport de force évident ne devrait pas empêcher certains PJ de se jeter dans la gueule du loup. Une dernière chance de reddition devrait être accordée à ceux qui ne s'enfuient pas devant la marée montante des chitines (faire retraite dans la Zone Supérieure et abandonner temporairement le complexe suffit à décourager toute poursuite). S'ils se rendent, ils sont solidement emmaillotés de toile et emportés dans la cité dans un cocon de transport. Ils finiront par être entendu, en l'absence de Caullum, par le Père de la Toile par intérim.

**Développement :** Les chitines appellent leur cité "Habraira", une expression drow qui peut se traduire par "Libre Maison de l'Art". Si les PJ veulent traiter avec eux, ils doivent les rassurer sur leur intentions en offrant des gages de sincérité, des trophées prélevés sur les drows par exemple (voir **salle 37**). S'ils disposent de tels trophées ou promettent d'en acquérir bientôt, une escouade de 20 chitines les escorte jusqu'au Père de la Toile par intérim, Cyten.

Celui-ci occupe une tour centrale à la surface de la Sphère d'Habraira, au milieu du marché. L'intérieur de cette tour est éclairé par une lampe de cristal suspendue au plafond, qui illumine d'un éclat vert les riches tapisseries des murs (des tapisseries de toile, bien sûr). Cyten reste en permanence sous la protection de 20 chitines à 2 DV (il a lui-même 2 DV).

Cyten pardonne aux PJ leur invasion du royaume chitine, voire la tuerie de ses congénères, s'ils réaffirment leur haine des drows et acceptent de nettoyer les grottes d'une éventuelle présence drow. Si les PJ détiennent déjà des preuves de victoire sur les elfes noirs, il les laisse reprendre librement leur exploration. Il leur donne un gage d'amitié chitine (une mandibule gravée de runes drows) qui les place officiellement sous la protection



de Caullum et de son peuple (cet objet a bien sûr l'effet contraire en ce qui concerne les chitines de la Zone Supérieure, inféodés à Uelwen).

Cyten répond de son mieux aux questions que peuvent lui poser les PJ sur le complexe (voir les informations réunies page 2) mais il ne connaît que l'histoire de son peuple et pas la vraie nature du complexe. Il explique aussi que le véritable chef de la communauté est Caullum.

Il leur raconte qu'il a longtemps travaillé sur le portail scellé situé au fond du Gouffre de Caullum (**salle 47**). Il y a peu, il a réussi à franchir cette barrière (il ne sait pas comment) et a commencé à explorer les sites antiques qui s'étendent au-delà. Pour finir, il explique que depuis que Caullum est "allé en bas, d'étranges créatures sont apparues dans le complexe, certaines fort dangereuses. Il n'a pas lancé d'expédition à la recherche de son chef car celui-ci l'avait fermement interdit avant son départ.

Si les PJ annoncent qu'ils vont suivre la piste de Caullum, Cyten n'exprime aucune objection. Il ne leur offre cependant aucune autre facilité que le laissez-passer décrit plus haut.

**Cyten, Père de la Toile par intérim :** CA 4 (armure et bouclier de toile, Dex); VD 12, Tl 9; DV 2; pv 13; TAC0 19 (épées), 16 bombes essaims; #AT 3 (épée courte) ou 2 (javelot); Dég 1d6 (épée courte ou javelot de toile durcie); AS tissage de toile, sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Stable (12); AL LM; PX 120.

F 15, D 16, C 11, I 12, S 10, Ch 7 (12 pour les chitines).

*Personnalité* : Prudent et hésitant.

*Équipement spécial* : Cinq bombes essaims.

*Équipement* : Armure, bouclier et vêtements de toile durcie (même protection que cuir clouté + bouclier).

Notes : Voir **salle 13** pour une description des bombes essaims. Voir **salle 4** pour les AS.

## 47. Le Gouffre de Caullum

Un éboulis presque vertical sépare cet endroit de la caverne supérieure (**salle 46**). Le dénivelé est de 15 m. Les PJ compétents en Alpinisme ou les voleurs capables de Grimper peuvent le descendre sans danger sur une réussite du jet approprié. Tous les autres doivent réussir un jet de Dextérité avec un malus de -4. Ceux qui ratent leur jet glissent et dévalent l'éboulis — une chute qui se traduit par 1d3+1 points de dégâts. Pire, quand un PJ dévisse au-dessus d'un autre qui négocie correctement l'éboulis, l'avalanche de pierrailles ainsi libérée risque de déséquilibrer le second grimpeur. Celui-ci doit réussir une nouvelle fois son jet ou subir le même sort que son compagnon.

Lisez le texte qui suit aux joueurs dont les personnages ont atteint le fond du gouffre :

Des blocs de pierre usés sont encastrés dans le mur sud. Ils forment une entrée de tunnel, lequel s'enfoncer ensuite dans la paroi. Cet accès est obturé par une porte de fer noir. Une silhouette habillée d'une tunique pâle se tient à genoux devant la porte, comme pour supplier.

La silhouette agenouillée est celle de Garlome, un chitine qui attend le retour de son maître. Il se relève à l'approche des personnages mais reste silencieux tant qu'on ne lui adresse pas la parole. Garlome porte la clé de la **salle 5**, attachée à son cou par un filament de toile.

Les blocs de pierre qui encadrent la porte sont épais de 1,50 m et la porte enchantée ne peut s'ouvrir que si l'on prononce le mot de passe : *"Pyorrhoea"* (voir **salle 6**). Si quelqu'un donne ce sésame, le battant pivote lentement sur ses gonds et le couloir conduisant à la **salle 48** (Zone Inférieure) apparaît.

La porte de fer noir ne peut être ouverte par aucun autre moyen, sort de *déblocage* y compris. En fait, les PJ qui tentent un Crocheter les Serrures ou cherchent à en venir à bout par magie doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 1 point de dégât infligé par un éclair d'ébène surgi de la porte.

**Développement :** Garlome parle le commun et répond aux questions des PJ. Le cas échéant, il explique qu'il attend ici le retour de son maître parti en exploration au-delà de la porte. Il sait aussi que Caullum a pris connaissance du nécessaire Mot d'Ouverture dans une salle de la Zone Supérieure, à laquelle on ne peut accéder qu'en utilisant la clé qu'il porte en sautoir.

L'absence de Caullum n'inquiète aucunement Garlome. Si on lui démontre l'existence des horreurs qui hantent maintenant le refuge des chitines, des horreurs dont l'arrivée s'explique peut-être par les actions de Caullum, Garlome répond que ces perturbations ne font qu'annoncer la suprématie future de la race chitine!

**Garlome :** CA 0 (armure de toile +2, bouclier de toile, Dex); VD 12, Tl 9; DV 3; pv 21; TAC0 17 (*épée courte +1*); #AT 3; Dég 1d6+1 (x3) (*épée courte +1*); AS tissage de toile, sécrétion d'huile; T P (1,20 m); NM Sans Peur (20); AL LM; PX 175.

F 15, D 18, C 13, I 12, S 7, Ch 5 (12 pour les chitines).

*Personnalité* : Obsédé et révérencieux.

*Équipement spécial* : *Armure de toile durcie +2, 3 épées courtes de toile durcie +1* (ces objets magiques chitines se désagrègent s'ils ne sont pas imprégnés tous les mois d'huile chitine).

*Équipement standard* : Vêtements et bouclier de toile durcie.

Notes : Voir **salle 4** pour les AS.

## 48. Bienvenue dans mon cauchemar

Cette vaste salle est dallée d'une pierre rougeâtre et pâle. Une étrange luminescence balaye cependant les murs, le sol et le plafond en tourbillonnant, un peu comme une mince couche d'aigrettes de pissenlits balayée par le vent. La lumière émise par ce phénomène est assez faible mais elle suffit à révéler les formes de plusieurs créatures engagées dans un affrontement sauvage et silencieux.

Ce phénomène est un symptôme secondaire de l'influence de la *Première Pierre*. Si cette dernière n'est pas contrecarrée, la luminescence se répand dans les zones supérieures du complexe et finit par gagner la surface.

Au premier coup d'œil, les créatures peuvent passer pour une version grande taille d'un monstre déjà rencontré, le bec-hache. Cette impression ne dure pas : dépourvues de plumes, elles sont couvertes d'écailles et de cornes. Leurs gueules débordent de crocs grands comme des dagues. Leurs "ailes" sont de petits bras préhensiles et leurs massives pattes d'appui se terminent par des serres monstrueuses. Ces créatures sont bien plus anciennes que les becs-hache de la Zone Supérieure et elles ont disparu depuis des millions d'années. Ce sont des deinonychus, des rapteurs, que la puissance onirique toujours croissante de la *Première Pierre* a arrachés sans effort au flot du temps (Source : BESTIAIRE MONSTRUEUX™, p. 61).



C'est la faim qui les pousse à s'attaquer entre elles mais l'arrivée des PJ suffit à changer la situation : une alliance tacite se scelle aussitôt et les rapteurs foncent à l'attaque des PJ!

*Pièges oubliettes* : Les deux emplacements marqués d'un **P** sur la carte correspondent à des oubliettes de 6 m de profondeur. Les deux battants des trappes qui les recouvrent s'affaissent dès qu'un poids supérieur à 10 kg leur est appliqué. La victime tombe alors dans l'oubliette à moins qu'elle ne parvienne à s'accrocher à un des bords (réussite d'un jet de sauvegarde contre la paralysie). En cas d'échec du jet de sauvegarde, la chute inflige 1d2 points de dommages. Quand 3 tours se sont écoulés, la puissance onirique de la *Première Pierre* réarme automatiquement les trappes à moins qu'elles ne soient coincées d'une manière ou d'une autre en position ouverte.

Toutes les oubliettes du niveau inférieur ont 40 % de chances de contenir une créature invoquée par la *Première Pierre*. Quand c'est le cas, déterminez sa nature par un tirage sur la table des Monstres Errants de la Zone Inférieure (page 4 et une seule créature par oubliette). Ce monstre est mort, bien sûr, à moins que vous ne vous sentiez d'humeur cruelle ou teniez à mettre la victime à l'épreuve.

**Deinonychus, rapteur (3) :** CA 4; VD 21; DV 4+1; pv 17, 25, 33; TAC0 17; #AT 3; Dég 1d3/1d3/2d4 (griffes/griffes/morsure); AS saut, pattes arrières (voir ci-dessous); T G (1,80 m de haut pour 3,60 m de long); Int Animale (1); NM Stable (11); AL N; PX 270.

Notes : SA — Le deinonychus charge en bondissant et bénéficie alors d'un bonus de +2 à son attaque initiale. Il peut franchir 3 m en hauteur et 6 m en longueur.

Quand il est confronté à une créature de grande taille, il essaie de se percher sur elle. Quand il réussit une attaque avec ses deux pattes arrière, il reste planté sur sa victime et ses serres lui infligent alors un total de 2d6 points de dommages par round. Ses attaques par morsure bénéficient d'un bonus de +4 dans cette position.

## 49. Une salle à demi noyée

Dans cette salle taillée dans la roche, la luminescence pâle qui suinte de la pierre est assourdie. Toute la partie ouest est noyée. La profondeur ne semble pas dépasser le niveau des genoux mais cette eau morte et fétide a quelque chose d'inquiétant. L'odeur d'eau croupie ne fait que confirmer les reflets verdâtres de sa surface.

Des infiltrations issues du lac souterrain du niveau supérieur (**salle 39**) ont inondé cette pièce et le couloir qui fait un coude vers l'ouest. Sous l'influence malfaisante de la *Première Pierre*, algues et micro-organismes se sont multipliés. Les épaisses lanières vertes des algues cachent la véritable profondeur de cette mare fétide mais, dans cette salle au moins, elle n'excède jamais les 60 cm.

## 50. La statue

La faible luminescence permet de distinguer des gravats et une statue de marbre noir au centre du mur est. La statue pourrait être humanoïde mais elle est tellement érodée qu'il est difficile de déterminer ce qu'elle représente.

Un examen de cette statue de marbre suggère un croisement entre un centaure et une licorne. Les PJ qui réussissent un jet de Pistage repèrent des empreintes pouvant correspondre à des pieds palmés.

## 51. Les écrits se délitent

Le sol de cette salle taillée dans la roche disparaît sous quelques dizaines de centimètres d'eau stagnante et sirupeuse. L'humidité a détruit les carreaux qui couvraient les murs, même si quelques-uns sont encore en place çà et là. On distingue d'étranges runes sur les carreaux survivants.

Les carreaux de 12 x 12 cm qui décoraient autrefois les murs de cette pièce portaient tous une des runes du langage antique utilisé par Pyorrhoea (des connaissances en langues antiques ou un sort approprié permettent éventuellement aux PJ de reconnaître une lettre çà et là). Quand ils étaient encore fixés aux murs, ils décrivaient les plans démentiels de Pyorrhoea; la main négligente du temps a heureusement effacé ce témoignage.

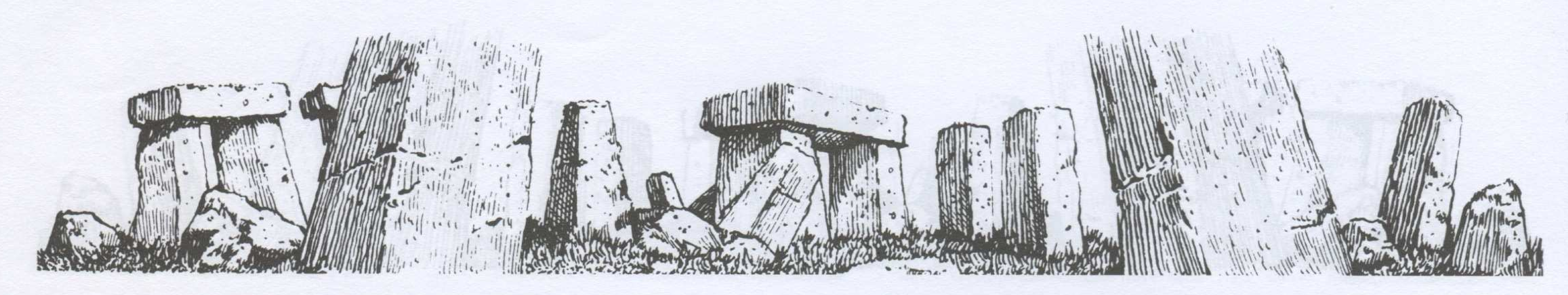
## 52. Plus bas

Le couloir suit une pente descendante vers l'ouest et le niveau de l'eau monte en conséquence. Il semble bien que le couloir disparaisse complètement sous les flots plus à l'ouest. La faible luminescence qui court sur les pierres est, ici, presque complètement éteinte.

Le trait en pointillé sur la carte indique l'endroit où le couloir s'enfonce complètement sous l'eau. Cinq humanoïdes habillés d'algues, des draels, sont postés sous l'eau près de cette ligne de démarcation, que les PJ ne réussiront peut-être pas à en voir. Ces créatures ont une peau flasque et caoutchouteuse, dépourvue de poils. Leurs mains sont palmées et griffues et leurs pieds se terminent par des nageoires. Leur tête évoque un horrible mélange entre un humain et une grenouille malade. Leur nature aquatique et leur capacité de mimétisme les rendent presque indétectables : ils ont 90 % de chances de ne pas être repérés par des personnages qui surveillent activement les alentours. Les cinq draels attendent que les PJ soient complètement immergés pour les attaquer sauvagement.

*Un peu d'Histoire drael* : Les draels appartiennent à une race d'humanoïdes amphibies qui n'apparaît jamais dans les textes des érudits ou les études archéologiques (Source : Nouveauté). Il s'agit, en fait, d'un pur produit des cauchemars de la *Première Pierre*, où se mélangent véritables races préhistoriques et souvenirs déformés de choses antérieures à la formation du monde. Quoi qu'il en soit, les draels sont parfaitement dépourvus d'émotions et tout à fait incompréhensibles pour les humains. Leur esprit est inaccessible aux sorts d'*ESP* et autres, et les sorts *compréhension des langues* ou *langues* ne peuvent traduire leurs croassements.

**Draels (5) :** CA 9; VD 9, Ng 14, Bonds 15; DV 2; pv 10 (en moyenne); TAC0 18; #AT 1; Dég 1er janvier/1d4 (griffes/griffes/morsure); AS -3 au jet de surprise de l'adversaire, *contamination* (voir ci-dessous); DS mimétisme (voir ci-dessous); T M. (1,50 m); Int Faible (6); NM Stable (12); AL NM; PX 270.



Notes : AS — Les dents et les griffes des draels sont le plus souvent couvertes des débris pourrissants de leur dernier repas. Les personnages blessés par des draels doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou lentement dépérir de maladie : perte de 1 point de Force et de 1 point de Constitution par jour. La maladie peut être soignée grâce à la réussite d'un jet de compétence Soins ou Herboristerie. Un sort de *guérison des maladies* en vient aussi à bout. Les points de Constitution et de Force perdus sont alors récupérés au rythme de 2 par jour. Les personnages qui ne sont pas soignés meurent quand une de leurs caractéristiques atteint 0.

DS — La peau de batracien des draels peut légèrement changer de couleur et de texture. Dans l'eau, cette capacité les rend indétectables à 90 % tant qu'ils restent immobiles. Cet avantage est réduit à néant dès qu'ils se déplacent.

**Développement :** Consultez les Règles Sous l'Eau (ci-dessous) pour résoudre le combat contre les draels.

## 53. La cantine

Cette pièce est complètement immergée. Les PJ qui n'ont pas les moyens de séjourner durablement sous l'eau peuvent essayer de la traverser en apnée.

La faible luminescence des murs suffit à éclairer cette pièce au décor répugnant. Des débris d'os, de cuir et d'organes dérivent un peu partout. Près du plafond, les cadavres à demi dévorés et putréfiés de trois gros rapteurs flottent dans l'eau.

C'est ici que les draels se nourrissent habituellement et les rapteurs étaient inscrits au menu de leur dernier festin.

## 54. Les frayères

L'étrange lueur rayonnée par les murs ne permet pas vraiment de faire la distinction entre ombre et réalité, mais il semble bien que des centaines de formes minuscules vont et viennent dans la salle, des sortes de têtards, dirait-on.

Volonté malfaisante et souvenirs préhistoriques sont les seuls véritables parents des draels mais ces créatures n'en sont pas moins fertiles. Toutes les pièces numérotées 54 abritent 10d20 têtards (qui se transformeront tous en draels adultes s'ils survivent encore un an) et le cadavre d'un monstre de cauchemar, naufragé d'une époque oubliée, réserve de nourriture pour les draels et leurs têtards. Les têtards sont incapables de se défendre et les détruire ne posent aucun problème.

Chacune des salles contient en revanche quatre adultes qui attaquent à vue les PJ. Un combat dans une de ces salles attire forcément l'attention des draels des salles voisines et 1d4 d'entre eux arrivent en renfort tous les 3 rounds.

**Draels (4) :** CA 9 ; VD 9, Ng 14, Bonds 15 ; DV 2 ; pv 10 (en moyenne) ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1er janvier / 1d4 (griffes / griffes / morsure) ; AS -3 au jet de surprise de l'adversaire, *contamination* ; DS mimétisme ; T M. (1,50 m) ; Int Faible (6) ; NM Stable (12) ; AL NM ; PX 270.

Notes : Voir **salle 52** pour une description complète des draels.

## 55. Le porche nord-ouest

Dans cette salle taillée dans la roche, la luminescence pâle qui suinte de la pierre est assourdie. Toute la partie ouest est noyée. La profondeur ne semble pas dépasser le niveau des genoux mais cette eau morte et fétide a quelque chose d'inquiétant. L'odeur d'eau croupie ne fait que confirmer les reflets verdâtres de sa surface.

À l'extrémité sud-est, la pièce n'est pas délimitée par un coin mais par une paroi de pierre légèrement convexe. Une porte de fer perce cette paroi, une porte gravée de toutes sortes d'inscriptions hiéroglyphiques. Au-dessus, trois crânes de fer miniatures sont scellés dans la pierre ; tous tiennent entre leurs dents le symbole de l'éternité. Sous le crâne le plus à gauche, un bouton dépasse du mur.

Une pression sur le bouton fait s'allumer une lumière bleue et froide dans les yeux du crâne de gauche. Au même moment, ceux des crânes de gauche des **salles 60** et **74** s'illuminent également. Les orbites restent éclairées dans ces trois pièces pendant 30 jours. Quand les lueurs s'éteignent, une nouvelle pression sur le bouton suffit à les rallumer. Si les orbites des crânes du centre et de droite sont allumées dans le même temps (en appuyant, respectivement, sur les boutons des **salles 60** et **74**), la porte de cette salle s'ouvre par simple poussée. Si un seul des crânes est éteint, cette porte ne cède ni à la force ni à la magie et encore moins à un Crocheter (il n'y a pas de serrure).

## 56. Les défenses extérieures

Un piège oubliette, identique à ceux de la **salle 48**, se trouve juste derrière (au sud) la porte d'entrée de cette salle.

### Règles sous l'eau

**Apnée, après préparation :** 1/3 Con en rounds.

**Apnée, charge importante ou autres efforts :** 1/6 Con en rounds.

**Apnée, sans préparation et avec efforts :** 1er décembre Con en rounds (1 round minimum).

**Corps à corps :** Seules les attaques d'estoc sont efficaces. Les PJ reçoivent un malus de -4 à leur initiative et à toutes leurs attaques. De plus, tous les avantages de spécialisation dans une arme sont réduits à néant. Vous pouvez, si vous le souhaitez, assigner des dommages réduits à certaines armes.

**Projectiles :** Les armes lancées sont inefficaces. Les arbalètes et armes du même type voient leur portée réduite d'un facteur 10.

**Lancer de sorts et composantes verbales :** Il est impossible d'articuler correctement sous l'eau en *respiration aquatique* ; il faut disposer de sorts ou objets de type *eau aérée, action sous-marine* ou *action libre* (il est possible de jeter un sort en retenant sa respiration mais on diminue ainsi sa réserve d'air de 1 round).

**Lancer de sorts et composantes matérielles :** Nombre de composantes matérielles sont détruites par l'eau ; décidez au cas par cas.



La faible lueur qui perce l'obscurité de cette salle illumine d'étranges taches rouges et vertes sur les murs. Mais ce qui attire l'œil, c'est surtout la douzaine de petits polypes informes qui ondulent et flagellent près de la sortie sud. Ils essaient apparemment de traverser une bande de poudre blanche répandue assez irrégulièrement sur le sol. Le trait le plus inquiétant de ces polypes est sans doute la bouche passablement humaine qui orne leur "ventre", une bouche qui marmonne indistinctement de temps à autre.

À moins que les PJ ne veillent à rester silencieux, les polypes, appelés gromleux (Source : Nouveauté dérivée du baragouin; voir **salle 32**), se désintéressent de la barrière blanchâtre (une ligne de sel) et montent à l'assaut des intrus, en supposant qu'ils arrivent par la porte nord.

La ligne de sel (le trait en pointillés sur la carte) semble extrêmement mince en certains endroits, comme si le frottement incessant des pseudopodes l'avait lentement érodée. La créature qui l'a mise en place (voir **salle 59**) ferait bien de la remettre en état au plus vite car cette défense ne la protégera plus très longtemps de l'assaut des gromleux.

Comme la plupart des bizarreries rencontrées sous le Cercle de Cahervaniel, les gromleux ne sont qu'un effet secondaire de l'éveil de la *Première Pierre*. Contrairement à la plupart des créatures invoquées, les gromleux sont issus d'une époque si reculée qu'elle ignore encore les plus simples différenciations morphologiques. Bien sûr, cette appartenance au règne des amibes ne saurait expliquer la présence de cette bouche apparemment humaine.

**Développement :** Les gromleux attaquent en masse mais certains essaient plutôt de se glisser discrètement dans un sace, les replis d'une cape, l'armature d'un bouclier ou au sommet d'une perche. Chacun des PJ risque d'hériter ainsi d'un passager clandestin. Si le jet de sauvegarde contre les crachats éblouissants d'un gromleux est réussi, le personnage reste libre de tout parasite mais, en cas d'échec, il emporte sans le savoir un des polypes avec lui.

Le gromleux reste alors silencieux et invisible jusqu'à ce que les circonstances rendent sa réapparition particulièrement désagréable (quand le PJ plonge la main dans son sac à la recherche d'une potion, par exemple). Si les aventuriers prennent du repos, ce type de découverte peut devenir merveilleusement horrible : celui qui assure la garde jette un coup d'œil à ses compagnons endormis et aperçoit juste à temps (ou juste trop tard si son jet de sauvegarde contre les sorts est raté) un des polypes qui s'extrait d'un sac pour ramper vers le cou de son propriétaire. Autre possibilité : après une période appropriée de tranquillité, un PJ porteur entend une voix qui grommelle des malédictions ou son nom. C'est, bien sûr, celle d'un gromleu soigneusement dissimulé dans ses affaires, mais le héros devra découvrir la chose par lui-même ou subir l'attaque nocturne décrite ci-dessus.

**Gromleux (24) :** CA 10; VD 6; DV 1/2; pv 1 (en moyenne); TAC0 20; #AT 1; Dég 1 (morsure); AS crachat (voir ci-dessous); FS sel (voir ci-dessous); T P (15 cm de diamètre); NM Élite (13); AL NM; PX 35.

Notes : AS — Une fois par jour, un gromleu peut cracher un jet de salive éblouissante sur le sol. Les témoins doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou perdre la vue pendant 1d3 rounds.

FS — Les gromleux ne supportent pas le sel. Ils sont incapables d'avancer sur une surface recouverte d'une couche de sel. Ils sont soumis à un jet de moral chaque fois qu'ils sont aspergés avec une grosse poignée de sel. Quand ils sont en contact continu avec du sel, ils subissent 1d4 points de dommages par round jusqu'à ce que mort s'ensuive.

## 57. Un autre piège

Cette vaste salle est presque entièrement vide. La lueur ensorcelée balaye la pierre érodée des parois de pulsations languides. Cet éclairage suffit à distinguer un sac de cuir grossièrement cousu dans le coin nord-ouest.

Le sac, rempli de sel, a été placé là par l'occupant de la **salle 59**; celui-ci se sert de ce matériau pour interdire toute incursion aux amibes qui s'agglutinent au nord. Si le sac est vidé, un examen de tous les cristaux de sel révèle que trois d'entre eux sont, en fait, des diamants bruts d'une valeur de 35 po pièce.

Au-dessus de l'entrée de la **salle 58**, le plafond a été piégé sur 3 m x 3. Hachioji, un habile trappeur des profondeurs, a consacré beaucoup de temps et d'efforts à desceller les pierres du plafond. Si personne ne Trouve et Désamorce le piège (un fil tendu entre le mur et le sol sert de système déclencheur), le plafond s'écroule et les individus présents dans la zone dangereuse encaissent 2d4 points de dégâts s'ils ratent leur jet de sauvegarde. Celui qui réussit un jet de sauvegarde contre la pétrification réagit suffisamment vite pour éviter le gros de l'avalanche et ne subit que 1d2 points de dommages.

## 58. L'atelier de boucherie

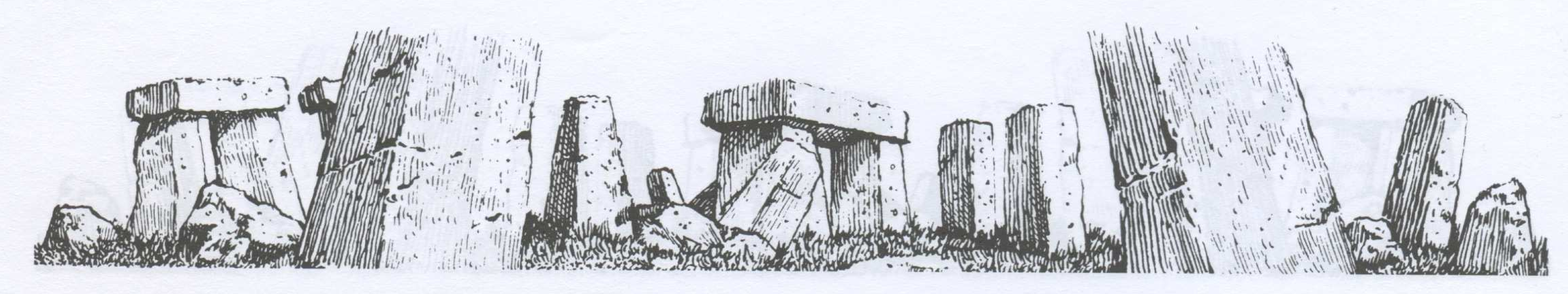
La lueur magique qui danse sur le sol éclaire une longue salle apparemment utilisée comme atelier de boucherie. Près du mur nord, un rapteur écorché est suspendu au plafond par des lanières de cuir. Le sol et le mur sont, à cet endroit, couverts de taches de sang. Un fumoir improvisé chargé de bons morceaux est accroché au-dessus d'un feu éteint.

Hachioji (voir **salle 59**) dépèce ici les victimes de ses chasses et les fume sur place pour consommation ultérieure. La pièce ne contient rien qui puisse intéresser les PJ si ce n'est de la viande de rapteur fumée (pas mauvaise!) et de grossiers outils en os.

## 59. Le repaire d'Hachioji

L'anneau qui permet de tirer la porte entre la **salle 58** et cette pièce a été piégée par Hachioji avec un poison de contact. Lui-même est immunisé, mais le PJ qui touche la substance sent, s'il rate son jet de sauvegarde contre le poison, une atroce brûlure se diffuser de son bras jusqu'au cœur : 1d6 points de dégâts.

D'épaisses couches de boue et d'autres substances plus répugnantes zèbrent le sol, le plafond et les murs de cette pièce. Elles occultent la lueur produite par les pierres et créent une alternance de bandes d'ombres et de lumière.



Un petit lit de mousse, une pile de sacs de cuir et quelques ustensiles de pierre se trouvent en plein dans une zone éclairée. Sur le lit, les renflements de la couverture de cuir suggèrent une forme endormie.

"Suggèrent" mais ne prouvent rien. Ces renflements ne correspondent, en fait, qu'à des rouleaux de cuir installés à dessein par le rusé Hachioji. Celui-ci se trouve bien ici mais il reste Caché dans l'Ombre. Il observe les PJ qui entrent dans la pièce pendant 1 round ou 2 avant de se placer en Mouvement Silencieux derrière une cible bien choisie et d'employer un étrangleur (voir les caractéristiques d'Hachioji ci-dessous).

Les possessions d'Hachioji comprennent viande séchée, jolis cailloux, trophées de chasse momifiés et quelques articles plus utiles dont un pot en terre cuite contenant trois doses d'un poison de contact résineux (réussite d'un jet de sauvegarde contre le poison ou 1d6 points de dégâts), une bourse de sel fin et trois autres diamants bruts de 10 po pièce. Les bottes magiques décrites plus loin chaussent les pieds d'Hachioji.

**Développement :** Hachioji est une créature des profondeurs. Les races qui connaissent ces créatures les appellent chafouins (Source : *Monstrous Compendium Annual, Volume III*). Ces monstres cruels et malveillants sont un fléau pour les autres habitants des profondeurs (si Clinker accompagne les PJ, il glapit *"Tuez-le, tuez-le"* dès qu'il voit le chafouin pour la première fois). Hachioji est un humanoïde de 1,50 m. Sa peau vert foncé arbore quelques taches irrégulières d'un rouge violent qui font penser à la lèpre. Ses yeux sont noirs comme du jais et son épaisse chevelure graisseuse est entièrement verte. Ses pieds sont partiellement palmés.

Hachioji essaie de tuer le plus vite possible un des PJ et s'enfuit ensuite à vitesse maximum (il utilise ses *bottes de rapidité*). Dès qu'il est hors de vue, il se sert de ses facultés Se Cacher dans l'Ombre et Mouvement Silencieux pour conserver sa liberté d'action et attaquer de nouveau à la première occasion. Cela signifie qu'il attaque par surprise l'arrière garde du groupe avant de s'enfuir encore. Cela signifie aussi qu'il lance une attaque si l'équipe s'installe pour dormir : il cherche alors à se débarrasser discrètement du PJ qui assure la garde afin de s'occuper des autres personnages endormis en toute tranquillité ! Si les PJ n'ont toujours pas réussi à lui régler son compte quand vient l'heure de la confrontation finale avec Caullum en **salle 75**, le chafouin peut très bien, à votre discrétion, les attaquer par-derrière à un moment particulièrement mal choisi.

**Hachioji, chafouin mâle :** CA 8; VD 24 (*bottes de rapidité*); DV 4; pv 25; TAC0 17 (13 par-derrière); #AT 2 ou 1; Dég 1d4/1d4 (griffes/griffes) ou strangulation (voir ci-dessous); AS strangulation, talents de voleur (voir ci-dessous); DS talents de voleur; T P (1,50 m); NM Stable (12); AL CM; PE 120.

*Talents de voleur* (hors standard) : VT 45, CS 37, DB 15, G 88, CO 70, MS 70, T/DP 35.

*Personnalité* : Prédateur.

*Équipement spécial : Bottes de rapidité.*

Notes : SA — Strangulation. Si Hachioji réussit à approcher sa victime par l'arrière et à la surprendre, il enroule, sur un jet d'attaque réussi, une cordelette autour de son cou et commence à lui écraser la trachée-artère. La victime meurt après 2 rounds si le chafouin ne relâche pas sa prise. Hachioji n'interrompt cette attaque que s'il meurt, s'il perd le moral (étant lui-même attaqué) ou si la victime réussit à rompre la cordelette (réussite d'un jet de sauvegarde contre la magie mortelle).

## 60. Le porche nord-est

À son extrémité sud-ouest, la pièce se termine par une paroi de pierre légèrement convexe, percée d'une porte de fer. Cette porte est ornée de bas-reliefs, des crânes et d'autres motifs non identifiables mais inquiétants. Au-dessus, trois crânes de fer miniatures sont scellés dans la pierre ; tous tiennent entre leurs dents le symbole de l'éternité. Sous le crâne du milieu, un bouton dépasse du mur.

Si le bouton est enfoncé, une lumière bleue et froide s'allume dans les yeux du crâne central. Au même moment, les yeux des crânes centraux des **salles 55** et **74** s'illuminent de même. Les orbites restent éclairées dans ces trois pièces pendant 30 jours. Quand les lueurs s'éteignent, une nouvelle pression sur le bouton suffit à les rallumer. Si les orbites des crânes de gauche et de droite sont allumées dans le même temps (en appuyant, respectivement, sur les boutons des **salles 55** et **74**), la porte de cette salle s'ouvre par simple poussée. Si un seul des crânes est éteint, cette porte ne cède ni à la force ni à la magie et encore moins à un Crocheter (il n'y a pas de serrure).

## 61. La terre des goules

De la terre meuble recouvre le sol de cette salle et s'entasse contre les murs qui sont presque complètement occultés. Seul le plafond de pierre est entièrement visible et la lueur ensorcelée qui danse à sa surface suffit à peine à entretenir un sombre crépuscule. Deux portes de pierre percent le mur sud et leurs encadrements s'illuminent de temps à autre de brillants éclairs lumineux.

Quand le pouvoir de la *Première Pierre* s'était pour la première fois manifesté dans le complexe, il y a une éternité, les corps enterrés ici avaient échappé à la mort. Ce sont eux qui, pour se libérer, ont démantelé le dallage avant de le faire disparaître sous terre. Ces créatures sont des goules et, quand les PJ pénètrent dans la salle, deux d'entre elles s'extraient de la terre et les attaquent à coups de griffes et de crocs.

**Développement :** Si un PJ se trouve paralysé par le contact surnaturel des goules, les deux goules encore enfouies essaient de l'entraîner sous terre pour un pique-nique. Les compagnons du personnage paralysé peuvent à leur tour l'attraper pour l'empêcher de sombrer. Tant que quelqu'un maintient une prise, il ne s'enfonce plus et la réussite d'un jet de sauvegarde contre la magie mortelle permet même de l'arracher à l'étreinte des goules. En revanche, s'il ne reçoit aucune aide de ses compagnons, il disparaît sous terre après 2 rounds complets. Les goules sont apparemment capables de se mouvoir dans la terre comme si c'était de l'eau mais les PJ sont, eux, obligés de creuser. Les goules commencent malheureusement leur festin aussitôt que possible et si les PJ ne disposent pas d'une pelle, il est peu probable qu'ils arrivent à franchir les six pieds de terre qui les séparent de leur camarade avant qu'il ait été dévoré.

Toute tentative d'utiliser *Euphonie* sur les goules échoue automatiquement (et n'est pas décomptée du nombre d'utilisations permises par semaine).



**Goules (4) :** CA 6; VD 9; DV 2; pv 8 (en moyenne); TAC0 19; #AT 3; Dég 1d3/1d3/1d6 (griffes/griffes/morsure); AS paralysie; DS immunisées contre certains sorts; FS *protection contre le mal*, vade retro (voir ci-dessous); T M. (1,80 m); NM Sans Peur (20); AL CM; PX 175.

Notes : AS — Le contact des goules paralyse les humains et assimilés (nains, gnomes, demi-elfes et petites-gens) — mais pas les elfes — sauf réussite d'un jet de sauvegarde contre la paralysie. Cette paralysie dure 1d6+2 rounds. Tout humain ou assimilé (elfes exceptés) tué par une goule devient lui-même un de ces monstres après 3 jours, à moins que le cadavre ne reçoive une *bénédiction*. Les victimes des goules sont, bien sûr, le plus souvent dévorées avant qu'une telle chose se produise.

DS — Les goules sont immunisées contre le froid, les sorts *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et ceux affectant l'esprit.

FS — Les goules peuvent être repoussées par les prêtres des divinités appropriées. Un sort de *protection contre le mal* les maintient à distance.

## 62. Lumière et ténèbres

Le sol est ici couvert de gravats. Il est difficile de distinguer ce que contient la pièce car l'éclairage est erratique. À 9 m l'une de l'autre, deux statues à demi écroulées de licornes dressées se font face dans les niches creusées dans les coins sud-ouest et sud-est de la salle. Toutes les quelques secondes, une des statues s'illumine violemment avant de lentement redevenir parfaitement obscure. Animées par cet éclairage stroboscopique, les ombres de la pièce dansent et se contorsionnent de manière inquiétante.

Le pouvoir d'illumination de la *Première Pierre* se concentre dans cette pièce, dans les deux statues décrites ci-dessus. Quand l'énergie contenue dans une statue dépasse une certaine capacité maximum, elle est brutalement libérée sous la forme d'un éclair lumineux. La pierre elle-même n'est pas magique et son examen n'apporte aucune conclusion tangible. Une inspection des statues met en évidence des restes de vernis noir — les statues ont certainement été peintes en noir à quelque époque reculée mais le temps les a remises à nu.

Si les aventuriers disposent d'une source de lumière - une lampe (ou une torche) allumée ou encore d'une lumière magique -, elle s'illumine et s'éteint en même temps que les statues tant qu'elle reste dans cette pièce (ou en **63**).

**Développement :** Les PJ qui jettent un coup d'œil dans l'escalier au sud peuvent observer qu'il est, lui aussi, soumis à cet éclairage stroboscopique (voir **salle 63**, ci-dessous).

## 63. La rencontre dans l'escalier

Les éclairs de lumière successifs illuminent le haut de l'escalier mais chaque flash est si trop court, qu'après 3 m, tout devient indistinct et distordu. Entre chaque éclair, une obscurité absolue semble incarner le cœur d'ébène de la nuit. Quelque chose se dresse sur le palier. D'éclair en éclair, la forme semble être celle d'un bipède puis celle d'un quadrupède noir comme la nuit. Le temps d'un battement de cœur s'est à peine écoulé quand la silhouette pousse un gémissement d'un volume inhumain; vous n'avez jamais rien entendu de semblable.

La silhouette sur le palier est celle de Mizar, une manifestation du sombre pouvoir de la *Première Pierre* récemment réveillée après un très long sommeil. (Pour une meilleure description de son hurlement torturé et surnaturel, lire la citation qui préside à l'introduction page 2.) Il ne s'agit hélas que du reflet tristement corrompu d'une créature qui servait autrefois le Bien (voir **salle 64**).

Dès que les PJ mettent un pied dans l'escalier, Mizar fonce à l'attaque, alternant sans cesse entre licorne noire et sombre centaure doté d'une corne unique au milieu du front. Ces transformations ne s'arrêtent pas quand le combat s'engage et chaque nouvel éclair de lumière illumine une apparence différente.

**Développement :** L'éclairage stroboscopique perturbe les PJ qui subissent un malus de -1 à toutes leurs attaques. Dans cette lumière clignotante, il est aussi très difficile de repérer la porte de la **salle 64**; traitez-la comme une porte cachée. Si Mizar poursuit les PJ en dehors de la zone stroboscopique (l'escalier et la **salle 62**), il conserve la forme qu'il avait au dernier éclair, centaure ou bien licorne, jusqu'à son retour sur place.

Mizar combat sans relâche et semble prononcer silencieusement la même phrase encore et encore (sous sa forme de centaure). Un PJ qui observe ses lèvres détermine, grâce à la réussite d'un jet sous l'Intelligence, qu'il articule *"Aidez-moi"* encore et encore. Cela ne l'empêche pas de combattre avec acharnement jusqu'à la mort.

S'il est tué, son corps se désintègre dans une explosion de fumée noire. Malheureusement, il réapparaît après 24 heures — voir les Défenses Spéciales de la licorne ci-dessous (Source : Nouveauté).

**Mizar, Licorne/Centaure noir :** CA 3; VD 24; DV 4+4; pv 20; TAC0 15; #AT 1; Dég 1d8 (corne); AS *blessures légères*, charge; DS *téléportation*, difficile à tuer définitivement (voir ci-dessous); T G (2,10 m); NM Sans Peur (20); AL CM; PX 975.

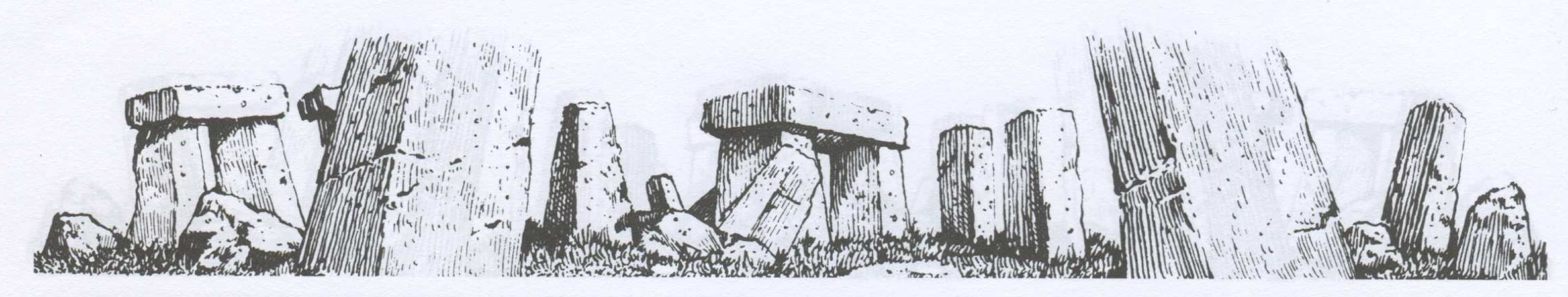
Notes : AS — *Blessures légères*. La licorne noire peut activer ce sort une fois par jour à l'occasion d'un coup de corne. Si Mizar dispose de 9 m de terrain dégagé, il charge et double alors les dégâts de son coup de corne.

DS — Mizar est capable de *téléportation sans erreur* une fois par jour. À moins que sa sombre source régénératrice ne soit détruite (en **salle 64**), il réapparaît sur le palier après 24 heures, en pleine forme.

## 64. En souvenir de Mizar

La pièce est petite et glaciale. Une éternité de poussière couvre le sol comme un linceul. Le mur ouest est creusé d'une petite niche. Elle abrite une statuette qui disparaît presque sous de répugnants champignons noirs.

Les champignons sont une manifestation physique de la corruption induite par la *Première Pierre*. Avant que celle-ci arrive dans le complexe, la pierre d'angle de ce dernier était une statuette de marbre blanc, la statuette d'une licorne (les PJ reconnaîtront peut-être la licorne de leurs cauchemars en **salle 21**). Il s'agit d'une statuette magique à laquelle était lié un esprit venu d'un plan supérieur, un esprit qui veillait à protéger le complexe des intrusions malfaisantes. Cet esprit s'appelait Mizar et son pouvoir a été vaincu par les cauchemars invoqués par la *Première Pierre*. Mizar est maintenant un esprit torturé au service du Mal.



Tant que la statuette infestée de champignons reste entière, la licorne noire, décrite en **63**, est liée au Mal. Même la mort de la bête n'est pas définitive si la statuette survit. Les PJ qui prennent la peine de nettoyer la sculpture des champignons qui la recouvrent constatent que leurs filaments huileux s'insinuent jusqu'au cœur de la pierre.

**Développement :** Si les PJ emportent la figurine avec eux, ils vont devoir s'habituer aux attaques de Mizar : toutes les 24 heures, quelle que soit leur position. Son apparition est annoncée 1d4 rounds à l'avance par l'effet stroboscopique décrit en **63**. Si par la suite, ils l'abandonnent quelque part, cette hantise prend fin (mais elle se poursuit là où se trouve la statuette).

Si les PJ la brisent (maintenant ou plus tard), ils assistent à un événement rare. Le sombre centaure / licorne leur apparaît, tout sourire cette fois. Le sourire reste figé en l'air mais la forme et la couleur de l'apparition changent lentement jusqu'à la révélation d'une licorne d'un blanc éclatant. Une voix délicate se fait entendre : *"Soyez bénis, mes enfants. Vous avez libéré Mizar d'un Mal millénaire. Regardez-moi sous ma véritable apparence. Votre haut fait ne sera pas oublié. Merci pour la joie que vous m'avez apportée, c'est un cadeau de grande importance"*. Un éblouissant puits de lumière s'abaisse jusqu'à la licorne, perçant le roc si les PJ sont à l'intérieur, et Mizar est lentement aspirée vers un plan supérieur.

Les PJ témoins de la manifestation ressentent une telle joie qu'ils bénéficient des effets d'une *bénédiction* pendant les 24 heures qui suivent (une *bénédiction* lancée par un prêtre du groupe ne peut venir multiplier ces effets). De plus, Mizar réapparaîtra dans le futur, quand ils auront désespérément besoin d'aide, pour se porter à leur secours (à votre discrétion). Soulignons que cette réapparition peut très bien n'intervenir que dans des années, mais que l'aide surnaturelle de Mizar risque d'être nécessaire lors de la bataille finale contre Caullum.

### 65. Ici périt Pyorrhoea

Une pellicule de cendres grasses couvre les surfaces de cette pièce, les restes d'une explosion ou autre débauche d'énergie plus infernale. Les colonnes de pierre sont noircies et brisées et leurs bases à moitié fondues, de même que les bas-reliefs sur les murs. Même après toutes ces années, l'odeur du souffre se fait encore sentir. Appuyé contre le mur nord, gît un squelette humain à demi pétrifié. Les griffures sur la pierre près de ses doigts suggèrent une affreuse agonie.

Pyorrhoea était un sorcier aux talents exceptionnels mais il a libéré des démons d'une telle sauvagerie que même sa connaissance supérieure du Langage Premier n'a pu le protéger. C'est ici qu'il est mort et qu'il repose encore car ses os saturés d'enchantements ne peuvent tomber en poussière malgré les millénaires.

Si les PJ étudient les griffures sur le mur (elles se trouvent à la surface de la porte secrète mais la localiser suppose la réussite du jet approprié), ils s'aperçoivent qu'elles correspondent, en fait, au dernier message du sorcier. Ceux qui sont compétents en Langues anciennes ou qui se servent d'un sort de *compréhension des langues* peuvent déchiffrer, "Je suis désolé. — Pyorrh…" Le squelette ne cache aucun objet de valeur.

**Développement :** Si les PJ ont *Euphonie*, ils peuvent parler au défunt sorcier (à supposer qu'ils n'aient pas dépassé leur quota d'utilisations). Écrasé par les regrets, il répond malgré tout à leurs questions (voir les **salles 17**, **65** et **75** pour les informations que Pyorrhoea peut révéler ; ce scénario contient d'autres bribes d'histoire pouvant de même être contées par le défunt si vous le souhaitez). Pendant cette "discussion" avec un mort, les cordes de la harpe tachée de noir émettent de plus en plus de discordances. À la fin de l'interrogatoire, *Euphonie* ne produit plus qu'un bruit blanc inarticulé. Les PJ doivent réussir un jet sous la Sagesse pour saisir les derniers mots de Pyorrhoea : *"Je suis désolé"*.

Si vous le souhaitez, cette utilisation d'*Euphonie* détraque pour toujours la harpe qui ne peut plus être utilisée pour contacter les morts. Elle peut, cependant, servir de détecteur de morts vivants puisqu'elle produit un horrible vacarme dès qu'elle se trouve à moins de 1,50 m d'un de ces monstres.

### 66. La pièce secrète

On ne peut accéder à cette salle qu'en franchissant une porte secrète.

Le temps a fissuré et taché les murs de cette salle secrète mais des baquets, un petit établi de bois et un sac de couchage déchiré trahissent clairement une occupation récente. Le bois est pourtant fendu et déformé par l'humidité, les baquets sont vides et les outils du sage abandonnés sur l'établi, rouillés et pourris.

Le contenu de cette pièce est beaucoup plus récent que le reste du complexe ; il ne date que de 85 ans environ. Sur la table sont posés quelques outils servant à couper le papier, une pile de fragments tachés de feuilles de vélin et quelques feuilles intactes mais salies par le temps. Un pot de colle à relier, quelques encriers au contenu desséché et des plumes brisées complètent l'ensemble. Un Sorcier ou un Prêtre peut, s'il réussit un jet sous sa Sagesse, identifier dans les débris les restes de reliure d'un livre.

Cette pièce est isolée du reste du complexe par des portes secrètes. Elle peut, le cas échéant, constituer un lieu de repos relativement sûr, permettant aux PJ d'éviter certains des dangers qui rôdent dans les souterrains alentours.

### 67. L'atelier

Des éclats de marbre et de granit et de la poussière de grès couvrent le sol de cette pièce. Des râteliers sont fixés sur les murs, éclairés à contre-jour par la pâle luminescence irradiée par les pierres. Ils sont encombrés d'outils rouillés et brisés, marteaux, burins et autres.

Les outils de cette pièce sont pour la plupart hors d'usage. Ils étaient visiblement utilisés dans la salle voisine (**salle 68**). Beaucoup semblent avoir fondu. Si les PJ prennent la peine d'examiner avec soin les outils endommagés, ils remarquent que les parties fondues emprisonnent des bulles en forme de crânes.



## 68. À l'image du Mal

Ici, la luminescence coule à la surface du plafond en coupole comme un fluide spectral. Cette lumière inconstante suffit cependant à éclairer un piédestal de fer semblable à une pique surgie du sol. *Quelque chose* a été sculpté sur ce support, même si l'objet n'est plus dans la pièce. Quelques éclats d'une pierre étrangement pâle et des amas de poussière translucide sont tout ce qui reste de ce travail. Ces débris restent translucides mais une sorte de corrosion noire les environne, tachant les dalles de flaques d'obscurité.

C'est ici que Pyorrhoea a sculpté le bloc de pierre qui s'appelle maintenant la *Première Pierre* pour lui donner sa forme de crâne. Il n'en reste plus que quelques gravats qui retiennent encore des bribes de son pouvoir maléfique.

Il n'y a que 4 éclats sur le sol, mais un halo noir tache les dalles autour d'eux. Manipuler ces échardes de pierre est dangereux. Celui qui s'y risque doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ou voir l'éclat glisser dans sa main et lui entailler la chair (1 point de dégâts). De plus, tant qu'il garde l'éclat en sa possession, son sommeil est hanté par d'affreux cauchemars.

La poussière pâle est, elle aussi, maudite. Le polissage de la pierre en a laissé trois tas. Chacun d'eux, s'il est soigneusement récupéré, peut être lancé au visage d'un ennemi avec les même effets que la *poudre de toux et d'étouffement*. Mais celui qui conserve cette poudre se voit, lui aussi, assailli par d'horribles cauchemars.

## 69. Une salle verrouillée mais vide

Une double porte de granit verrouillée barre l'accès de cette salle mais les serrures ne sont pas piégées.

La luminescence suinte des fissures du sol comme une herbe folle et le plafond s'est à moitié écroulé. Quoi que cette salle ait pu contenir, tout a disparu sous l'éboulement ou a été déménagé dans un lointain passé.

Cette salle est vide et les portes peuvent être fermées de l'intérieur en repoussant un verrou de fer. Les PJ qui ont besoin d'un endroit pour se reposer devraient apprécier ce détail.

## 70. Le territoire défendu

Si les PJ utilisaient l'étrange lueur irradiée par les murs, sols et plafonds pour s'éclairer, ils vont devoir allumer leurs torches dans cette salle et dans les **salles 71** (la luminescence surnaturelle en est absente).

Les cloisons de pierre font penser aux cellules d'une prison mais seules quelques taches rougeâtres et des monticules de rouille épars suggèrent les barres métalliques disparues. Des bruits de pas et des respirations se font entendre plus loin dans les ténèbres.

Quatre rapteurs restent en permanence dans cette zone et, à la différence de leurs congénères, ils sont bien décidés à la défendre contre tout intrus. Ils protègent d'ailleurs plus particulièrement les portes des **salles 71** (qu'ils peuvent ouvrir avec leurs petits bras prolongés dune main griffue). Ces rapteurs diffèrent aussi des autres par la texture de leur peau, qui se rapproche de celle des amphibiens, et par leur tête et leur gueule qui rappellent un peu celles des grenouilles (les émanations de la *Première Pierre* continuent de corrompre la réalité). Ils attaquent systématiquement tous les PJ qui s'aventurent ici mais ne les poursuivent pas s'ils s'enfuient. Cela ne les empêche pas de s'emparer d'un personnage qui tombe et de l'emporter dans une des **salles 71** pour nourrir leurs petits — et peu importe s'il n'est pas encore tout à fait mort ! Dans ce cas, les rapteurs qui restent couvrent la retraite du porteur.

**Deinonychus, rapteurs abâtardis (4) :** CA 4 ; VD 21 ; DV 4+1 ; pv 25 (en moyenne) ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1d3/1d3/2d4 (griffes/griffes/morsure) ; AS saut, pattes arrières, *contamination* ; T G (1,80 m de haut pour 3,60 m de long) ; Int Animale (1) ; NM Stable (12) ; AL N ; PX 270.

Notes : Voir la description des rapteurs en **salle 48** et les notes sur le pouvoir de *contamination* des draels en **salle 52**.

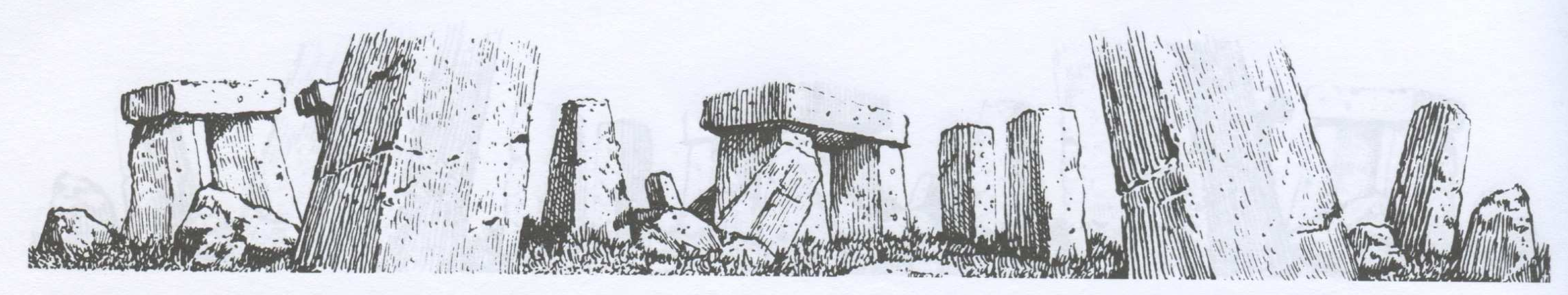
## 71. Les petits

Toute la partie nord-est de cette petite pièce est occupée par une sorte de nid, un assemblage de gravats, ossements, algues sèches, boue et autres matériaux moins facilement identifiables. Les petits geignent, pépient et piaulent mais ces sons aigus ne couvrent par le bruit plus sourd de leur mastication effrénée. Une douzaine de créatures hybrides, mi-grenouilles mi-lézards, se repaissent de formes humanoïdes immobiles.

Les rapteurs arrachés au royaume du cauchemar par le pouvoir de la *Première Pierre* ont commencé à se multiplier mais, même d'une génération à l'autre, l'instabilité de la lignée est évidente. Cette féroce couvée est en train de dévorer quelques draels morts (voir **salle 52**) et, peut-être, un PJ tombé sous les griffes des rapteurs.

Le nid contient 1d4 œufs non éclos (qu'un sage ou un dresseur d'animaux exotiques pourrait éventuellement acheter 50 po pièce) et quelques colifichets brillants récupérés par les parents ici et dans les pièces avoisinantes quand ils ont construit leur nid. Soulignons que chaque article n'est découvert qu'après 1 round de fouille des matériaux du nid et qu'un article trouvé dans une des **salles 71** n'existe pas dans l'autre. Le butin potentiel total est de 78 po antiques, 264 Pa antiques, une gourde de fer cachetée contenant trois doses de *potion de grands soins* et deux fioles métalliques contenant chacune une dose de *potion de force des géants*.

**Développement :** Les petits ne s'occupent pas des PJ tant qu'ils peuvent continuer leur festin (même si les PJ sont en train de combattre un des adultes dans la pièce). En revanche, dès que les PJ touchent à leur nourriture (en récupérant un des cadavres, par exemple) ou perturbent leur nid, ils se lancent en masse à l'assaut des intrus.



**Petits de rapteurs abâtardis, (12) :** CA 9 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 4 (en moyenne) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (morsure) ; AS saut, *contamination* ; T P (30 cm de haut pour 60 cm de long) ; Int Animale (1) ; NM Stable (12) ; AL N ; PX 65.

Notes : Voir les capacités de saut des rapteurs en **salle 48** et les notes sur le pouvoir de *contamination* des draels en **salle 52**.

## 72. L'ancienne réserve

La porte de pierre de cette salle est fermée à clé et sa serrure protégée par un piège à aiguille empoisonnée. Si le piège n'est pas Trouvé et Désamorcé, celui qui essaie d'ouvrir le battant doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou subir 1d6 points de dommages dus au poison.

La pièce qui s'étend derrière la porte de pierre a moins souffert des ravages du temps que les autres salles du complexe. Sous une épaisse couche de poussière, on distingue des centaines de cruches, tonnelets, flacons et baquets posés sur des étagères de pierre restées en place malgré quelques fissures.

Cette salle est une ancienne réserve consacrée aux expériences magiques conduites par Pyorrhoea en **salle 75**. La majorité de son contenu a bénéficié de mesures de conservation magique mais le temps est tout de même venu à bout de la plupart des produits.

Si les PJ sont assez curieux pour inspecter chaque récipient tour à tour, ils constatent que la plupart sont vides. Les autres contiennent encore des résidus qui conservent parfois les vertus de leur substance originelle (ou ses dangers).

**Développement :** Chaque fois qu'ils ouvrent un nouveau récipient, consultez les tables ci-dessous pour savoir ce qui arrive. Faites d'abord un tirage sur la table des Contenus, puis sur celle des Types si le récipient n'est pas vide et enfin sur celle des Propriétés si le contenu s'avère Spécial. Dans le cas d'une Épice, choisissez en une courante (sel, poivre, cumin, feuille de laurier, essence d'araignée, etc.). Une teinture ne peut en revanche être identifiée qu'après dissolution dans l'eau ; sa couleur (choisie par vous) est alors révélée.

| 1d20 | Contenus |
|---|---|
| 1-10 | Vide |
| 11-14 | Drôle d'odeur |
| 15-27 | Poudre |
| 18-20 | Liquide |

| 1d4 | Type |
|---|---|
| 1 | Épice |
| 2 | Teinture |
| 3 | Juste de la poussière / eau |
| 4 | Spécial ! |

| 1d10 | Propriétés |
|---|---|
| 1 | celles d'une *potion de soins* |
| 2 | celles d'une potion de longévité |
| 3 | poison (1d10 points de dommages sur échec du jet de sauvegarde) |
| 4 | celles d'une *potion de hâte* |
| 5 | celles d'un *philtre d'amour* |
| 6 | celles d'une *huile d'impact* |
| 7 | celles d'une *potion de métamorphose* |
| 8 | celles d'une *potion de tromperie* |
| 9 | celles d'un *philtre de bègue balbutieur* |
| 10 | celles d'un *élixir de folie* |

Il y a en tout 10 substances spéciales dans cette pièce. Les recherches n'apportent donc plus rien une fois qu'elles ont toutes été découvertes. Chaque découverte spéciale correspond à 1d4 doses (si cette mesure peut s'appliquer).

## 73. Un long chemin

Ce long couloir est vide et nu à l'exception de deux niches creusées dans le mur sud. Chaque niche abrite une pesante urne de pierre scellée au plomb. Sur chacune, une inscription en langue morte indique simplement "Gardiens".

Si les PJ négligent ces urnes, il ne leur arrive rien. En revanche, s'ils les ouvrent, le pouvoir de la *Première Pierre* flamboie et un esprit mort-vivant surgit de ces antiques cendres funéraires. Il lui faut 3 rounds pour se condenser et prendre forme, 3 rounds de gémissements d'outre-tombe et d'éclairs verts succédant à des instants d'obscurité absolue, 3 rounds pendant lesquels un vent glacé de plus en plus puissant souffle de la bouche de l'urne.

*Conseil au MD* : Les PJ (ceux du 1er niveau tout particulièrement) feraient bien de profiter de ces trois rounds de grâce pour prendre leurs jambes à leur cou. Vous pouvez les décider en ce sens en décrivant la coalescence de l'âme-en-peine d'une manière particulièrement inquiétante. Chaque round qui passe voit les gémissements augmenter de volume, le froid s'intensifier, l'horreur s'accroître. Les PNJ, s'il y en a, deviennent de plus en plus nerveux. Si les PJ s'enfuient et reviennent ici par la suite, il n'y a plus aucune trace de l'âme-en-peine ni de son urne !

**Développement :** Les PJ qui restent sur place pour profiter du spectacle voient se matérialiser un humanoïde spectral de plus de 2,40 m. Cette brumeuse âme-en-peine est trop indistincte pour qu'on puisse déterminer à quelle race elle appartenait, mais la férocité avec laquelle elle se jette sur les PJ montre bien à quel point elle est affamée de vie.

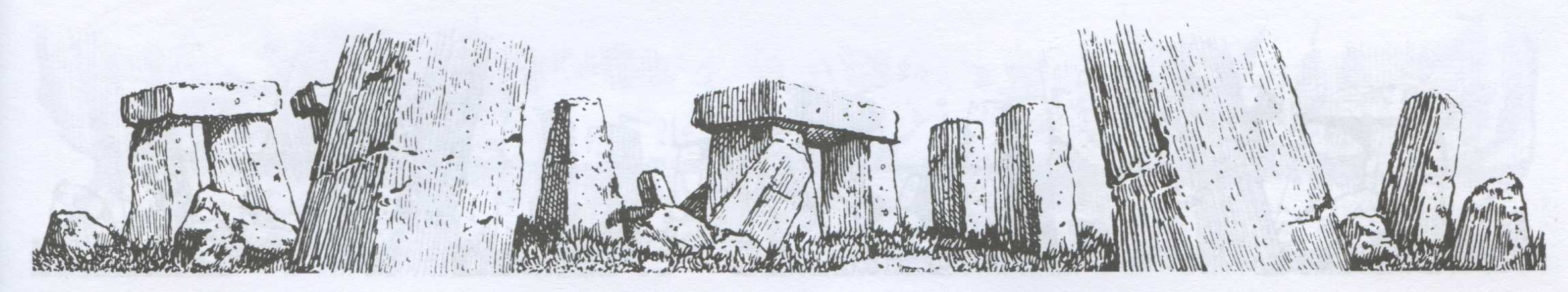
Ceux qui ouvrent les urnes en les brisant (l'âme-en-peine apparaît de même) découvrent un *anneau de clignotement* dans l'une et un *anneau de feuille morte* dans l'autre.

**Âme-en-peine (1) :** CA 4 ; VD 12, Vl 24 ; DV 5+3 ; pv 23 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (griffes spectrales) ; AS absorption d'énergie (voir ci-dessous) ; DS immunités (voir ci-dessous) ; FS soleil, eau bénite, vade retro (voir ci-dessous) ; T G (2,40 m) ; NM Champion (15) ; AL LE ; PX 2 000.

Notes : AS — L'attaque d'une âme-en-peine inflige des dommages mais absorbe aussi 1 niveau d'expérience de la victime. Si celle-ci est ramenée au niveau 0, elle est tuée et devient elle-même une âme-en-peine au service de sa meurtrière, après 3d6 jours. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre la magie mortelle chaque fois qu'elle est touchée ; en cas de réussite, il n'y a pas de perte de niveau.

DS — Les âmes-en-peine sont immunisées contre le froid, le poison et la paralysie, contre les sorts *sommeil, charme, immobilisation* et ceux affectant l'esprit.

FS — Les âmes-en-peine peuvent être repoussées par les prêtres des divinités appropriées. Elles sont incapables d'attaquer à la lumière du soleil et fuient les éclairages exceptionnellement intenses (*lumière éternelle*). L'eau bénite leur inflige 2d4 points de dommage par fiole.



## 74. Le porche sud-est

À son extrémité nord-ouest, la pièce n'est pas délimitée par un coin mais par une paroi de pierre légèrement convexe, percée d'une porte de fer gravée de toutes sortes d'inscriptions hiéroglyphiques. Au-dessus, trois crânes de fer miniatures sont scellés dans la pierre ; tous tiennent entre leurs dents le symbole de l'éternité. Sous le crâne le plus à droite, un bouton dépasse du mur.

Si le bouton est enfoncé, une lumière bleue et froide s'allume dans les yeux du crâne de droite. Au même moment, les yeux des crânes de droite des **salles 55** et **60** s'illuminent pareillement. Les orbites restent éclairés dans ces trois pièces pendant 30 jours. Quand les lueurs s'éteignent, une nouvelle pression sur le bouton suffit à les rallumer. Si les orbites des crânes du centre et de gauche sont allumées dans le même temps (en appuyant, respectivement, sur les boutons des **salles 60** et **55**), la porte de cette salle s'ouvre par simple poussée. Si un seul des crânes est éteint, cette porte ne cède ni à la force ni à la magie et encore moins à un Crocheter (il n'y a pas de serrure).

## 75. Le necromanteion

La lueur enchantée est beaucoup plus forte ici qu'ailleurs et ses virulentes pulsations lumineuses semblent percer les pierres maçonnées de cette immense salle en coupole. Un gros appareil est installé à la place d'honneur au centre de la pièce. Au premier coup d'œil, il semble s'agir d'une sorte de planétaire inversé. Mais le temps indifférent a brisé les bras et les globes de l'appareil et les morceaux gisent maintenant par terre, en désordre. Plus inquiétant, une silhouette sinistre, toute vêtue de cuir, se dresse près de la paroi sud-ouest, à proximité d'une pierre sculptée représentant une figure affreusement familière.

*Montrez aux joueurs l'illustration ci-dessous.* Elle représente le chef chitine Caullum au côté de la *Première Pierre*. Leur contact permanent l'a sérieusement transformé. Il possède désormais tous les pouvoirs d'une araignée garou (Source : *MONSTROUS COMPENDIUM ANNUAL, Volume III*). Il se trouve aussi complètement sous la coupe de la *Première Pierre* ; il est le Serviteur de la Pierre (voir la *Première Pierre* dans Nouveaux objets magiques, p. 31). Malheureusement (pour les PJ), il est aussi armé d'une puissante épée de glace magique appelée Glacérée (voir Nouveaux objets magiques, p. 32). Les plus observateurs remarqueront (avant que les choses désagréables commencent) que l'étrange crâne de pierre a récemment été dégagé d'un tas de rochers et de terre.



*Planétaire Inversé* : Cet appareil antique a été conçu par Pyorrhoea. Toute cette salle lui servait autrefois de laboratoire et il l'appelait son Necromanteion. Il est impossible de déterminer ce que le sorcier espérait accomplir mais il est relativement clair qu'il comptait canaliser les énergies projetées par la *Première Pierre* grâce à cet appareil. Il semble bien qu'il ait échoué et son invention n'est plus maintenant qu'un tas de métal rouillé, de verre brisé et de gravats.

*Première Pierre* : La chute de Pyorrhoea, il y a une éternité, aurait dû inaugurer une ère de terreur, mais les communautés voisines de cette époque ont eu beaucoup de chance. Un simple éboulement a étouffé dans l'œuf la menace que représentait la *Première Pierre*. La chute de pierres l'a recouverte et mise en sommeil, un sommeil auquel Caullum a mis fin en la dégageant. Vous trouverez d'autres renseignements sur la *Première Pierre* dans "Conclusions" et "Nouveaux objets magiques", p. 31.

**Développement :** Caullum est tout disposé à discuter avec les PJ (il parle le commun). S'ils n'ont pas encore acquis les éléments de base de l'histoire, grâce à l'esprit de Pyorrhoea (voir **salle 65**) ou aux divers indices et autres habitants du complexe, il les renseigne d'un ton méprisant. Profitez donc de l'occasion pour offrir à vos joueurs toutes les informations présentées dans l'introduction, en **salle 17**, ou dans les descriptions de la *Première Pierre* et de cette salle. Caullum conclue son résumé en expliquant comment il a ramené la pierre à la vie en la dégageant de la terre qui la recouvrait. Il se proclame Maître de la Pierre (il ment — c'est tout le contraire) et annonce fièrement que son pouvoir s'accroît avec chaque heure qui passe. Bien sûr, Caullum se montre moins bavard s'il est attaqué par les PJ. Il se défend et contre-attaque avec férocité (voir ci-dessous ses caractéristiques).

Si les PJ semblent d'humeur à discuter, Caullum suggère qu'il y a bien assez de pouvoir pour tout le monde. Il demande aux plus curieux de s'avancer et de toucher la pierre afin d'avoir un avant-goût de la puissance qui pourrait leur échoir ! Bien sûr, ceux qui profitent de cette offre vont devoir réussir un jet de sauvegarde ou devenir des Serviteurs de la Pierre. Quand un PJ est ainsi corrompu, demandez à son joueur d'aider Caullum à convaincre les autres aventuriers de toucher la pierre à leur tour. Un groupe particulièrement naïf pourrait être complètement retourné de cette manière. Si Caullum n'arrive pas à venir à bout de toute l'équipe par ce moyen, il emploie alors la force. Les PJ qui sont maintenant des Serviteurs combattent bien sûr à son côté jusqu'à ce qu'ils bénéficient d'un sort de *délivrance de la malédiction*.

*Combattre Caullum* : Caullum ne peut être vaincu par les PJ que s'ils réenterrent la *Première Pierre*. Si cette idée ne leur vient pas, un PNJ pourrait avoir un éclair de génie. Les semaines écoulées ont renforcé l'emprise de la *Première Pierre* sur Caullum et celui-ci régénère ses points de vie perdus au rythme de 3 par round. Cette régénération se poursuit même s'il est ramené au-dessous de 0 pv et le super chitine se retrouve bientôt en état de combattre. Un délai supplémentaire de 1 ou 2 rounds lui est alors imposé et c'est sous sa forme d'araignée qu'il se relève. Aussi longtemps que la *Première Pierre* doit le revitaliser, les yeux du crâne sont éclairés d'une pulsation rouge et ses dents grincent perceptiblement sur le signe de l'infini coincé entre ses mâchoires.

La *Première Pierre* ne se contente pas de ravitailler Caullum en points de vie, elle crée ou invoque au hasard de ses rêves toutes sortes de créatures qui vont combattre les PJ. Tous les 10 rounds de combat, faites un tirage sur la table des Monstres Errants de la page 4 (si le tirage est négatif, tant mieux pour le groupe); la ou les créatures indiquées apparaissent dans une explosion de lumière verte et pourpre au milieu de la pièce et attaquent les PJ dès le round suivant.

*Réenterrer la Première Pierre* : Une fois la *Première Pierre* complètement recouverte de terre, gravats et blocs de pierre, son influence cesse de pervertir le complexe. Son lien avec Caullum est immédiatement tranché et celui-ci ne peut plus se régénérer (même si la pierre est de nouveau dégagée par la suite). Les PJ tombés sous la coupe de la pierre retrouvent leur libre arbitre et plus aucune créature de cauchemar n'apparaît dans la pièce ou dans le complexe (celles invoquées précédemment ne disparaissent pas pour autant).

Enterrer la *Première Pierre* demande 12 rounds pleins d'un terrassement obstiné. Un PJ doit donc se consacrer entièrement à ce travail pendant 12 rounds (au cours desquels, il renonce à attaquer ou à se défendre). Deux PJ peuvent effectuer la même tâche en 6 rounds et trois en 4 rounds. Il n'est malheureusement pas possible d'employer efficacement plus de trois individus à cette tâche. Les autres doivent se concentrer sur le combat contre Caullum qui fait tout son possible pour arrêter les terrassiers. Les monstres arrachés aux rêves de la *Première Pierre* ont 80 % de chances d'attaquer les PJ et 20 % de chances de saboter leurs efforts pour enterrer le crâne. Une fois la *Première Pierre* entièrement recouverte, elle perd toute influence et la dégager ne rétablit pas immédiatement son niveau de pouvoir antérieur (qu'elle retrouvera pourtant lentement si elle reste à nu).

**Caullum, araignée garou :** CA 4 (naturelle); VD 12, Tl 18; DV 5+5; pv 35; TAC0 14 (*Glacérée* ou morsure); #AT 1 ou 1; Dég 1d8+2 (*Glacérée*) ou 1d12 + poison (morsure sous sa forme d'araignée); AS transformation, régénération (voir ci-dessous); FS vulnérable aux armes normales; T G (araignée de 2,40 m de diamètre); NM Stable (12); AL NM; PX 2 000.

F 16, D 13, C 13, I 15, S 10, Ch 5 (13 pour les chitines).

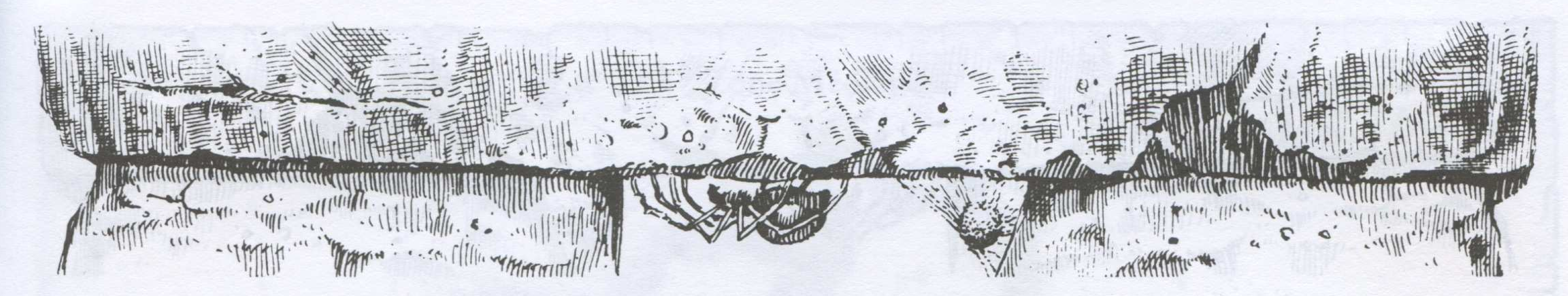
*Personnalité* : Fanatique, Serviteur de la Pierre.

*Équipement spécial* : *Glacérée* (voir **Nouveaux objets magiques**, p. 32). Dans un coffre verrouillé (la clé a été perdue) enfoui sous le tas de gravats autour de la *Première Pierre* : *bâton +1*, *masse +1*, *cape de protection +1*, deux *cierges d'invocation*, 300 pièces d'or antiques, 600 pièces d'argent antiques et 3 diamants bruts d'une valeur de 30 po pièce.

Notes : AS — Caullum peut passer de sa forme hybride humanoïde-arachnoïde (sa forme naturelle de chitine) à celle d'une araignée venimeuse de 2,40 m de diamètre. Il se métamorphose à volonté mais la transformation prend 1 round entier. La morsure de sa forme d'araignée inflige 1d12 points de dommages et injecte un poison qui tue la victime si elle rate son jet de sauvegarde contre le poison.

DS — Si Caullum subit des dommages alors que la *Première Pierre* est encore découverte, il régénère les pv perdus au rythme de 3 par round. Il n'obtient jamais ainsi plus que ses points de vie initiaux (35) mais continue de se régénérer si ses pv sont ramenés au-dessous de 0.

FS — À la différence des autres lycanthropes, Caullum peut être blessé par des armes normales. Ce handicap devrait cependant disparaître un jour s'il reste sous l'influence de la *Première Pierre*.



# Pour finir

En définitive, l'alternative est toujours la même et la question éternelle. Les PJ seront-ils immortalisés par les ballades relatant leurs hauts faits ou ne reverront-ils plus jamais la bonne lumière des dieux ?

# Conclusions

Si les PJ enterrent la *Première Pierre*, ses pouvoirs s'éteignent aussi brutalement qu'une torche plongée dans l'eau. Les monstres qu'elle a invoqués et les Serviteurs gagnés à sa cause continuent éventuellement de rôder dans le complexe, mais plus aucune créature démente ne vient renforcer leurs rangs. Toutes les histoires de lumières étranges, de monstres et de hantise concernant le Cercle à la surface trouvent leur conclusion. En conséquence, les chitines survivants ne se sentent plus obligés de fuir le complexe et eux aussi mettent fin à leurs incursions dans le monde extérieur. Des PJ diplomates peuvent éventuellement négocier avec eux une sortie du complexe sans combat. L'horrible danger qu'ils ont conjuré menaçait aussi les chitines et, même si ces derniers restent des créatures mauvaises, ils peuvent décider, une fois informés du rôle des PJ dans cette histoire, de les laisser tranquilles (à votre discrétion).

Reste à régler le problème soulevé par la *Première Pierre*. Qu'en faire ? Le prochain idiot qui la déterrera relancera tout le cycle. Si aucun héros n'est alors disponible, elle pourrait susciter une corruption encore plus infernale que la première fois (voir plus loin). La recouvrir de terre suffit à court terme mais des personnages prévoyants voudront peut-être la maçonner dans un solide mausolée de pierre ou l'isoler définitivement par quelque autre moyen. Il se peut même qu'ils essaient de la retirer de son logement dans le mur pour l'emporter dans un lieu sûr. La détruire n'est probablement pas à leur portée (voir plus loin la description de la *Première Pierre*) mais ils peuvent l'emporter afin de s'assurer que plus rien ne viendra la réveiller. Les PJ devront alors veiller à ce qu'elle reste en permanence dans une boîte pleine de terre sous peine de la voir regagner progressivement ses pouvoirs. Ils devront aussi prendre garde de ne jamais la toucher (tant qu'elle est découverte tout au moins) s'ils ne veulent pas prendre le risque de tomber sous sa coupe. Il faut espérer bien sûr que la pierre ne tombera pas aux mains de leurs ennemis.

Si les PJ quittent la région sans avoir recouvert la *Première Pierre* (ou s'ils ne l'emportent pas et qu'un malveillant la dégage après leur départ), plusieurs possibilités se présentent.

D'abord, tous les chitines du complexe finissent par tomber sous la coupe de la pierre. Les PJ qui reviennent sur place vont donc s'apercevoir que tous les accords passés avec ces derniers (si accords il y avait) sont caducs et qu'il leur est beaucoup plus difficile de trouver de l'aide. Pire, bon nombre de petits et d'œufs décrits dans ce scénario ont éclos et sont devenu des monstres adultes, des monstres plus puissants et plus terrifiants que ceux de la génération précédente. Ce scénario peut donc, si vous le souhaitez, donnez lieu à une deuxième aventure quand les PJ auront atteint un niveau supérieur.

Il est aussi possible que la *Première Pierre* continue de gagner en puissance jusqu'à ce que son influence se fasse sentir en surface et qu'elle corrompe alors une vaste région ayant le Cercle pour centre. Cette région sera bien sûr hantée par d'horribles créatures de cauchemar. Dans ce cas, imaginez quelles créatures sont invoquées par la pierre. Une telle influence suppose des années de corruption et votre campagne ne se prête peut-être pas à semblable scénario. Il est de toute façon beaucoup plus simple de confiner les pouvoirs et les Serviteurs de la Première Pierre dans un décor souterrain. Dans un cas comme dans l'autre, les dangers rencontrés à la surface ou en sous-sol devront être proportionnels au niveau des aventuriers, quel que soit le nombre d'années écoulées.

Dans le pire des cas (pour les personnages), les pouvoirs de la *Première Pierre* croissent encore et encore et son influence s'étend jusqu'à ce que des mesures soient prises. Une telle situation place toutes les nations de votre campagne sous la menace du flot de monstruosités qui se déverse de cette plaie purulente qu'on appelait autrefois Cercle de Cahervaniel. Dans ces conditions, Retour à Cahervaniel cesse d'être une aventure à entreprendre pour devenir une quête ordonnée par le destin. Mais on peut espérer que nos courageux héros n'hésiteront pas à risquer leur vie une fois de plus pour combattre la corruption propagée par cette relique qui représente le Mal absolu.

# Nouveaux objets magiques

### *Première Pierre (Relique)*

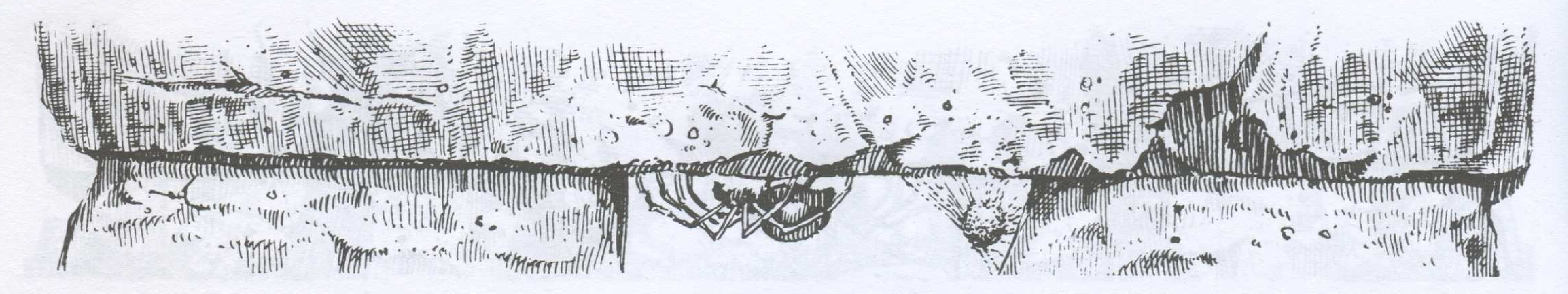
**Alignement :** Neutre Mauvais

**Histoire :** La pierre n'avait pas de nom malgré son antiquité; elle a été créée quand le monde ne l'était pas encore et il se pourrait bien qu'elle survive au cataclysme final. Ce n'était encore qu'un bloc de pierre quand Pyorrhoea, un antique sorcier, le fit venir d'un royaume lointain. Ce sorcier avait utilisé ses fantastiques ressources magiques pour lui donner une forme, celle d'un crâne grimaçant tenant entre ses dents le symbole de l'éternité. Après l'avoir sculpté, il l'a baptisé *Première Pierre* et en fit la clé de voûte de son laboratoire de nécromancie, un complexe souterrain secret.

**Pouvoirs :**

**Divination.** Le passage des années ne représente rien pour la *Première Pierre*. Celui qui pose la main sur elle et la questionne à propos d'un événement passé apprend ce qu'il veut savoir, quelle que puisse être l'ancienneté de l'événement. Seule une intervention divine peut empêcher la *Première Pierre* de répondre. Les mortels n'ont cependant rien espérer de ses pouvoirs; le prix à payer pour une réponse est en effet terrible : une servitude éternelle (voir plus loin Dangers).

**Invocation.** La *Première Pierre* peut appeler les antiques créatures qui peuplent sa mémoire. Quand elle s'éveille, elle n'invoque que quelques créatures, issues d'époques antérieures à l'homme et à l'elfe. Si rien ne vient arrêter la progression de ses pouvoirs, les créatures invoquées deviennent de plus en plus dangereuses et étrangères. Ces monstres arrivent d'un espace-temps oublié depuis longtemps par les dieux mais que la pierre malfaisante a gardé en mémoire. Ils peuvent être soumis aux ordres de ceux qui sont tombés sous la coupe de la relique mais, bien souvent, ils sont abandonnés à leur sort et cherchent simplement à se creuser une niche dans le monde du présent.



**Régénération.** Incorporée dans une construction ou un complexe souterrain, la *Première Pierre* est capable de réactiver les pièges et mécanismes détruits par la rouille et le temps. Elle peut aussi revitaliser les Serviteurs de la Pierre de son choix et régénérer leurs points de vie au rythme de 3 points par round. Cette régénération ne peut concerner que 9 Serviteurs à la fois et ils doivent se trouver à moins de 1,6 km de la pierre.

**Faiblesses.** Personne ne sait quelle force pourrait détruire la pierre, s'il en est une. Elle est cependant affectée d'un talon d'Achille d'importance : une fois recouverte de terre, de sable, de tissu épais, de cuir ou de tout autre matériau susceptible de suivre ses contours, ses pouvoirs sont immédiatement étouffés. La *Première Pierre* sommeille ainsi tant qu'elle reste couverte. Dès qu'elle est remise à nu, elle commence à rassembler ses antiques souvenirs et sa cohorte de Serviteurs.

**Dangers.** Ceux qui touchent la *Première Pierre* risquent de devenir ses esclaves. Le moindre contact à main nue (ou tout autre membre) appelle un jet de sauvegarde contre les sorts. Ceux qui réussissent sentent que leur esprit échappe de peu à l'emprise de la pierre malfaisante mais les autres deviennent des Serviteurs de la Pierre. Tant qu'elle n'est pas recouverte (ou tant que le Serviteur ne bénéficie pas d'un sort de *délivrance de la malédiction*), ils accomplissent toutes ses volontés. Quand le cas se présente, ces Serviteurs cherchent à convaincre leurs anciens camarades de toucher la pierre à leur tour.

## *Dague en ivoire de dragon*

**PX** 500 **PO** 300

La dague en ivoire de dragon n'est pas une création magique mais elle a été admirablement façonnée dans une dent de dragon vénérable. La qualité supérieure du travail et de la matière lui confère un bonus de +1 au jet d'attaque et aux dommages au corps à corps. De plus, elle inflige 1d6 points de dégâts plutôt que les habituels 1d4 points.

## *Euphonie*

**PX** 2 000 **PO** 2 000

Cette harpe a été façonnée dans un bois très particulier : celui des branches mortes d'un arbre utilisé si souvent pour des pendaisons qu'on y entendait les lamentations des suppliciés chaque fois que le vent soufflait. Des branches bien choisies ont été mises en forme et renforcées pour construire son cadre et les cordes ont été tressées avec des cheveux récoltés dans un cimetière. Quelle que soit la manière dont on l'accorde, *Euphonie* joue abominablement faux, à moins qu'on ne s'en serve pour interpréter quelque élégie funèbre ou autre hommage aux morts.

Si *Euphonie* est apportée à moins de 1,50 m du lieu de dernier repos d'une créature intelligente, elle résonne faiblement et produit même quelques notes distinctes (traverser avec elle un ancien champ de bataille pourrait se traduire par un trille assourdi mais continu, si les morts n'ont pas été enterrés sous les six pieds de terre réglementaires). En prononçant le mot de commande "Parle! le détenteur de la harpe peut obliger un défunt situé à moins de 1,50 m à lui répondre, comme s'il utilisait le sort de 3e niveau de prêtre, *communication avec les morts*. Le défunt s'exprime en faisant vibrer les cordes de la harpe, ce qui lui donne une voix musicale mais étrange. Il ne peut transmettre que les connaissances qu'il détenait de son vivant (comme dans le cas du sort). Cependant, la harpe permet de contacter des esprits morts depuis des milliers d'années (et plus si vous le souhaitez) et traduit automatiquement leur propos dans une langue comprise par le détenteur. En outre, les esprits d'une puissance exceptionnelle peuvent parler beaucoup plus longtemps que ne le permet normalement le sort *communication avec les morts* (à votre discrétion). Le détenteur d'*Euphonie* peut ainsi communiquer avec les morts trois fois par semaine.

Communiquer ainsi avec nos chers disparus n'est cependant pas sans danger. *Euphonie* doit insuffler un minimum d'énergie aux défunts pour leur permettre de répondre et il y a 5 % de chances pour que cette énergie donne naissance à un authentique esprit mort-vivant! Furieux d'être ainsi privé de son repos éternel, le mort-vivant nouvellement créé attaque le détenteur de la harpe. Jetez 1d4 pour déterminer le type de mort-vivant créé : 1-ombre, 2-nécrophage, 3-âme-en-peine, 4-spectre.


## *Glacérée*

**PX** 1 000 (variable) **PO** 1 000 (variable)

L'épée de Caullum s'appelle *Glacérée*. C'est une épée longue façonnée dans la glace. En fait, elle est constituée d'une glace enchantée qui s'est spontanément cristallisée autour d'un éclat tombé de la lame de glace mère (que les légendes appellent *Gelacérée*). Ses pouvoirs ne sont pas à la hauteur de sa parente mais elle n'en reste pas moins une puissante lame.

La glace de cette lame fond continuellement mais elle se recristallise en permanence pour maintenir sa forme. (Si, par exemple, *Glacérée* perd un éclat dans un combat, sa glace repousse pour réparer les dégâts.) De plus, chaque fois que son porteur touche un ennemi avec un 20 naturel, elle se casse dans la blessure. L'éclat incrusté accroît les dommages de 1 point par round, comme dans le cas d'une *épée sanglante*, jusqu'à fusion complète de ce dernier 1d10 rounds plus tard. La lame elle-même reprend bien sûr instantanément sa forme initiale.

*Glacérée* apporte normalement un bonus de +1 au toucher et aux dommages mais son pouvoir est fonction de la puissance du porteur. Ce bonus est donc accru de 1 unité par tranche de 4 niveaux du porteur. Un porteur du 1er-4e niveau se bat donc avec une lame +1, un porteur du 5-8e avec une lame +2, un porteur du 9-12e niveau avec une lame +3, etc. Un porteur du 17e niveau frappe avec une lame +5 mais s'il lâche *Glacérée* et qu'un guerrier du 3e niveau s'en empare, elle redevient une épée +1. De même, soulignons que les éclats incrustés dans une blessure infligent des dommages en rapport avec le niveau du porteur : un éclat abandonné par une épée +3 inflige 3 points de dommages par round jusqu'à fusion complète.


Zone Médiane
44
43
35
Monte
41
42
45
N
40
47
46
37
39
36
Monte
38
Un carré égal 1,50 m

Advanced
# Dungeons & Dragons®
Aventure

# Le Cercle Brisé

## Bruce R. Cordell

*"Le mal sort de terre !*

— Deux Doigts l'Ancien

Depuis toujours, les pierres dressées du Cercle de Cahervaniel montent la garde au sommet d'une verte colline. Les bergers avaient l'habitude de faire paître leurs troupeaux sur ses flancs et ils se reposaient sans crainte à l'ombre des pierres antiques.

Tout a changé depuis qu'une des colonnes de pierre s'est abattue. Une fissure déchire maintenant la terre là où elle se dressait et des créatures de cauchemars dansent chaque nuit au sommet de la colline. Certains jurent qu'une licorne aussi noire que le jais attaque tous ceux qui s'approchent et que des créatures contrefaites hantent les ombres, volent les moutons dans leurs enclos et les ramènent sous terre pour les dévorer.

La disparition d'un berger attise la peur dans les villages environnants. Qui aura le courage de se risquer dans le noir cratère du Cercle de Cahervaniel ? Des héros de bonne trempe doivent se risquer dans les profondeurs pour explorer les antiques souterrains qu'elles recèlent.

*Le Cercle Brisé* détaille une aventure indépendante dans laquelle des personnages de bas niveau explorent un antique complexe souterrain. Des joueurs expérimentés pourront y trouver plaisir et frissons avec des personnages débutants, mais ce scénario peut aussi être utilisé pour initier de nouveaux joueurs à AD&D®.

**Pour quatre à six joueurs de niveau 1-3.**


U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933




EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :




JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com





39F00
F11325 - ISBN : 2-7408-0213-7
RAF11325
B 39.00
9 782740 802137